Micro NEWS

BEST OF NEC

TURBO R

LE COMPATIBLE MSX 16 BITS

LA 1ère BD SUR AMIGA

HYPERTOPS

- RICK DANGEROUS 2
- PANZA KICK BOXING
- TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

POSTER

ATOMIC ROBO-KID

10 PAGES DE PETITES ANNONCES

M 2843 - 41 - 25,00 F

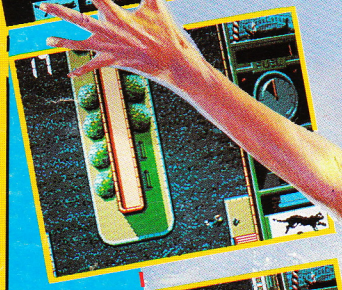
NOVEMBRE 1990 / N°41

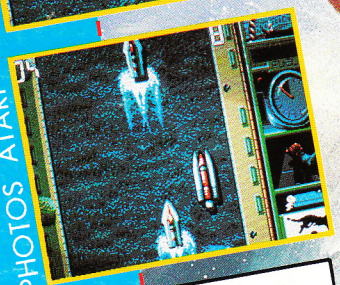
BELGIQUE : 183FB - SUISSE : 7,80FS - CANADA : $6,50

OUT BOARD

La Simulation Des Sensations Extrêmes

OUT BOARD. Une superbe simulation de course de bateaux qui vous fera vivre toutes les sensations grisantes que procure la conduite de ces bolides.
Six épreuves différentes ayant lieu dans six capitales vous sont proposées.
Mais avant de vous confronter à douze adversaires ayant chacun leur propre style de pilotage, vous devrez vous qualifier avec l'épreuve éliminatoire.
Des graphismes excellents, une animation des plus réussie et des sons digitalisés font de OUT BOARD une simulation qui enthousiasmera tous les fous de courses de vitesse.





PHOTOS ATARI

LORICIEL

81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

ATARI ST / AMIGA / AMSTRAD CPC ET CPC+ . DE 149 A 199 F.

LA SIMULATION DES SENSATIONS EXTREMES !!

SOMMAIRE

NEWS 6
PROF ST/DOC AMIGA 32
CAPITAINE PIXEL 35
ABONDOS 38
TECHNIQUE 42
ERNEST & SON AMI GAGA 43
DOSSIER NEC 44
TOPS & SOFTS 50
COURRIER 65
MAJOR THOMSON 68
CONSOLES 76
SAMOURAI MICRO 86
VRAI OU FAUX ? 90
TOP SECRET 91
PETITES ANNONCES 104
CARALI 115
STEPHANIE 116
BARGON ATTACK 118
LA PAGE DECHIREE 120
SEX MACHINES 122
LA COLLEC' 124
BLAGUES & SOLUTIONS DES JEUX .. 126
INSERT COIN 128
DERNIERE MINUTE 130

TOUS EN SCENE !

Noël approche et les nouveautés fusent de partout - qu'ils soient éditeurs ou constructeurs, chacun des acteurs de la scène informatique y va de son rejeton... D'ailleurs, nous ne sommes pas en reste avec notre **YETI** nouveau-né. Le petit se porte bien, le papa Eric aussi - merci ! Si l'envie vous démange de tout savoir sur la flopée de bonnes fées qui se sont penchées sur son berceau, allez donc faire un tour du côté de *Sex Machines*. Vous y apprendrez par la même occasion que les Anglais, atteints de puritanisme congénital, ont causé la mort de Freud à cause de Jack l'Eventreur et de la reine Victoria... Je ne suis pas certain d'avoir tout compris, mais c'est croustilleux à souhait.

Les nouveaux possesseurs de consoles Nec, ne pouvant arrêter leur choix sur un jeu - emportés par la foule qui les traîne, les entraîne -, finissent par s'en arracher les cheveux. Heureusement Micro News est là pour leur épargner le suicide, avec un superbe dossier **Best of Nec** où ils trouveront à coup sûr de quoi faire leur bonheur et celui de leur machine chérie.

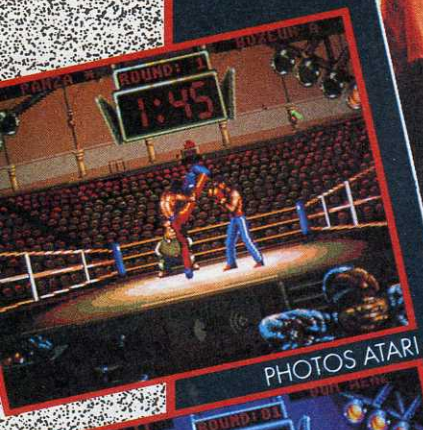
Les enragés de nouveautés ne seront pas non plus laissés pour compte, puisque Samouraï Micro en personne leur fera découvrir le **Turbo R**, machine 16 bits hybride, compatible MSX.

Georges Brize

Couverture : *Disc* (Loriciel)

FUTURA

PRESENTE



PHOTOS ATARI

A MA DROITE :
LE CHAMPION ANDRÉ PANZA

58 combats = **55** victoires.
3 fois champion du monde de kick boxing
3 fois champion du monde de boxe française.

A MA GAUCHE :
LE LOGICIEL PANZA KICK BOXING

Deux années de travail d'équipe pour un résultat exceptionnel.

- 75* coups, parades et chutes
- plus de 600* positions digitalisées à partir de réels combats
- une jouabilité sans précédents

Grâce à la collaboration d'André Panza, cette simulation est exceptionnelle de réalisme.

* varie selon les machines.

Panza

KICK BOXING

DISTRIBUE PAR

LORICIEL

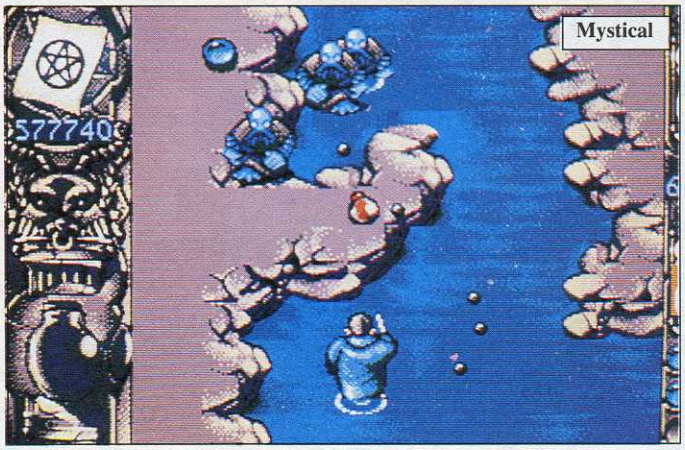
(1) 47 52 18 18

CHAMPION
CLASSEMENTS
JOY 2
ATARI
CHOIX DES COUPS
CHOIX DES COUPS
FORME PHYSIQUE
OPTIONS
DEMO
WKA
LE SOFT LE PLUS ATTENDU DE L'ANNEE
CPC / CPC +, console GX 4000
IBM & COMP, CGA EGA / VGA.
AMIGA, ATARI

NEWS

INFOGRAMES AU

Infogrames nous a préparé une véritable vague de logiciels qui devraient déferler sur nos micros chéris d'ici à la fin de l'année.



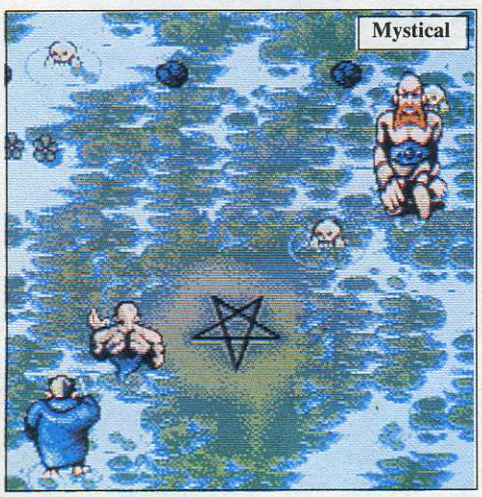
Un personnage à l'allure friponne se balade dans un décor enchanteur en quête de pouvoirs magiques... Mieux, un commando armé jusqu'aux dents met à mal une filière de la drogue. Sans compter un célèbre bandit aux yeux bridés qui tente de remettre l'empereur de Chine sur son trône - dont un ministre félon s'est emparé. Et en passant, Genghis Khan revient et veut une fois de plus réaliser son rêve de conquête universelle... Pour finir un gigantesque robot aux mécanismes sensibles doit faire preuve de doigté (!?). Voilà en quelques mots les grandes lignes de ce que propose la société lyonnaise. Entrons maintenant dans le détail...

MYSTICAL

Dans un décor bucolique, un sorcier en mal de formules magiques et d'élixirs (pas... régoriques) - ça c'est pour la rime - s'efforce de faire le vide dans les rangs des monstres qui lui arrivent de tous côtés. Tout au long de ses pérégrinations, le sieur Mago aura à ingurgiter 24 potions et sorts dont les effets aussi variés qu'efficaces lui permettront de progresser en toute quiétude... ou presque.

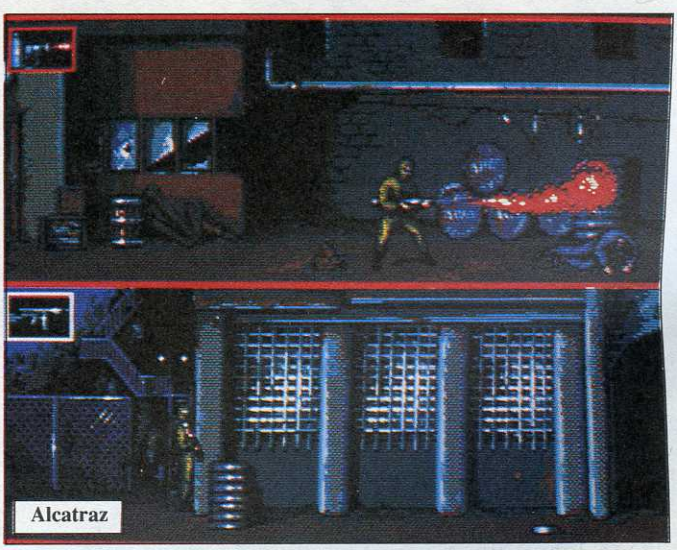
Mystical, malgré son look jeu d'aventure, se présente comme un pur jeu d'arcade et ses programmeurs ont su lui infuser une sacrée brouettée d'humour. Le résultat : un régal pour les yeux et pour l'esprit !

Mystical est prévu sur Amiga, ST, Amstrad CPC, PC et compatibles ; il sortira courant novembre.



ALCATRAZ

San Francisco, 1993 (et non pas New York, 1997 comme les mauvaises langues pourraient le penser), Miguel Tardiez, un ricain d'origine douteuse règne en maître sur le marché de l'héro et de la coke. Malgré les tentatives répétées d'organisations gouvernementales pour le descendre... "de son pied d'estale", le royaume de ce magnat ne cesse de s'accroître, comme d'ailleurs le nombre de ses victimes. Installé sur l'île d'Alcatraz, le quartier général de Tardiez a tout de la citadelle imprenable, et il faudrait un commando constitué d'hommes hyperentraînés pour pénétrer dans l'ancienne prison fédérale, débusquer et capturer le dangereux criminel. A la tête d'une telle bande de (12) salopards, vous devrez déjouer les nombreux pièges défendant le camp retranché. Tout débute par une sombre nuit sans lune... Vous et vos hommes, embarqués à bord d'un dinghy, quittez la baie de San Francisco...



Le reste de l'aventure, vous le découvrirez dans Micro News prochainement. **Alcatraz** sortira fin novembre, début décembre sur ST, Amiga, PC et compatibles.

BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA

Un brigand reconverti en héros, voilà bien un scénario surprenant ! Vous que les jeux ont habitué à incarner le bon plutôt que la brute ou le truand, aurez peut-être un peu de difficulté à endosser le rôle du méchant... Sauf que cette ordure-là détient tous les atouts en poche pour sauver l'Empire chinois de la perte à laquelle le mène irrémédiablement Gao-Qiu, ancien ministre, qui s'est emparé du trône par traîtrise. Si vous avez la chance et l'ambition assez développées pour remettre les pendules à leur place (ah que ouais !), l'empereur officiel - celui qui est au chomdu - fera peut-être de vous son champion. En attendant, il vous faudra combattre des hordes de féroces

KILO

Bandit Kings of Ancient China

soldats et abreuver autant que faire se peut les rizières de leur sang impur... marchons, marchons ! **Bandit Kings of Ancient China** sortira prochainement sur Amiga et PC.

GENGHIS KHAN

Tout petit déjà, Genghis Khan, surnommé Gégène par ses camarades qui devaient voir en lui le meneur d'hommes qu'il deviendrait un jour, était obsédé par une légende qui promettait à sa descendance une grande destinée... Petit régionaliste mongol devenu grand trisomique normal - il se fit un devoir de concrétiser ses rêves de conquête. Heureusement pour nous, la mort l'empêcha d'aller jusqu'au bout de ses rêves. Ce qui nous permet aujourd'hui, grâce au logiciel que voilà, de nous en payer une tranche en essayant de faire en quelques heures ce que le chef de guerre aux neuf queues de yak n'a pu tout à fait accomplir en plus de cinquante ans.

Genghis Khan est une simulation économique, militaire et diplomatique pouvant se jouer à 4. Disponible prochainement sur Amiga, PC et compatibles.

	Temujin	Qasar	Belgutei	Kachiun	Temuge
Age	19	17	17	15	13
Leadership Ability	115	81	98	88	83
Judgement Ability	118	75	73	103	53
Planning Ability	80	72	76	72	73
Persuasive Ability	168	142	56	84	58
Physical Ability	136	149	85	67	57
Military Ability	128	122	52	77	73

Is this OK? (Y/N)

Genghis Khan

METAL MASTERS

Investir dans la construction d'un géant de métal pour le seul plaisir de le voir foutre sur la gueule d'autres engins du même acabit, faut être un peu dégénéré... Mais, comme dirait l'autre, quand on aime on ne compte pas.

Metal Masters est carrément basé sur un principe assez proche de celui des logiciels de gestion d'équipes sportives. Partant avec une certaine somme d'argent, vous devez réunir suffisamment de pièces détachées pour construire un robot. Une fois qu'il est complété, on lâche le robot au cœur d'une arène de combat ou d'une piste du risque. Le gain d'une épreuve ou d'un combat signifie le pactole... réinvesti immédiatement en ferrailles et rouages divers. Ce qui vous permettra de perfectionner votre machine au point d'être de taille à battre le robot suprême et de devenir ainsi définitivement le Metal Master.

Metal Masters sortira fin novembre sur ST, Amiga, PC et compatibles.

A bientôt ! Tous les jeux cités seront chroniqués dans nos colonnes dès leur sortie... Un peu de patience !

Georges Brize

Metal Masters

LORICIEL NEWS LORICIEL NEWS

LORICIEL PRESENTE

MagiciaN

MAGIE... MYSTERE... OCCULTISME...

Venez, venez rejoindre l'univers mystérieux de MAGICIAN.

Entrez. Bibliothèque mystérieuse. Livres magiques. Message secret. Espoir. Laissez-vous envoûter par votre ordinateur...

LORICIEL S.A.
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
EDITION : 47 52 11 33
DISTRIBUTION : 47 52 18 18

LONDON C.E.S. SI BON...

"Londres, ville curieuse !", disait Simon Templar. Il ne croyait pas si bien microdire...

Le plus grand salon anglais d'informatique de loisirs a fait des débuts impressionnants le mois dernier, avec des centaines de gens venus parfois de très loin pour découvrir les toutes dernières nouveautés en matière de logiciels de jeu. Devant le palais des Expositions de Londres, les amateurs de jeux ont fait la queue pendant des heures, bien déterminés à savourer avec délectation l'avalanche de merveilles qui les attendait à l'intérieur. Et une fois au cœur de la fête, leurs désirs les plus fous furent en partie comblés.

En effet, l'atmosphère ressemblait à celle d'une fête foraine, avec de la musique jaillissant de partout, mélangée aux bruitages incessants de tous les jeux vidéo possibles et imaginables, le tout formant une assourdissante cacophonie. Et par moments, les allées étaient tellement encombrées qu'il était presque impossible de bouger. Les gens devaient jouer des coudes et se pousser pour apercevoir les jeux exposés. Chaque éditeur important tentait d'inciter les visiteurs à venir vers son stand et n'avait pas hésité sur les moyens d'attirer le plus de clients possible : machines d'arcade, murs d'écrans, voitures de collection, invités célèbres, concours etc.

OCEAN IS A MOVIE

Indiscutablement, un des stands les plus porteurs était celui d'Ocean, ce qui n'a rien d'étonnant de la part du premier éditeur d'Europe. Occupant un assez large espace, le stand de présentation s'inspirait totalement du cinéma avec des clips vidéo de **Total Recall** (tiré du film avec Schwarzenegger) et de **Robocop 2** - qui montraient les meilleures séquences des deux jeux (sorties respectives : octobre et novembre).

Un autre film faisait l'objet d'une adaptation de la part d'Ocean : **Nightbreed**, une aventure mêlant science-fiction et fantastique, prévue pour la mi-octobre. Pendant ce temps, sur le front des adaptations d'arcade, **Special Criminal Investigation**, la suite du plus gros succès de Noël dernier, *Chase H.Q.*, retenait l'attention.

MIRROR AND GOLD

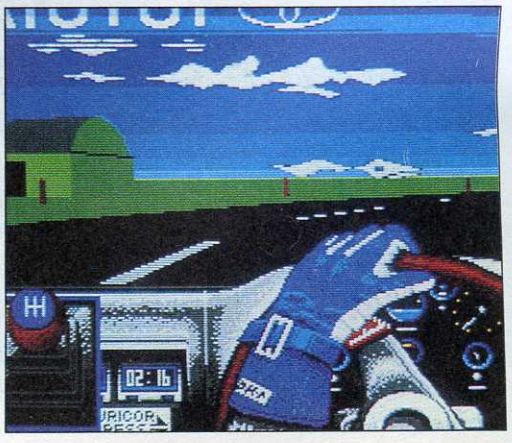
Tout le monde, sur le stand Mirrorsoft, semblait devenu dingue des tortues ninjas, ce qui ne se révèle pas très étonnant, puisqu'il semblerait bien qu'en achetant les droits d'adaptation de **Teenage Mutant Hero Turtles**, l'entreprise ait mis la main sur le filon le plus juteux de l'année. Pour présenter le jeu, prévu pour la mi-octobre, des répliques vivantes de Raphaël, Donatello, Michelangelo et Leonardo sillonnaient le salon, semant la panique et l'étonnement parmi les visiteurs.

Difficile de manquer le stand US Gold qui proposait bien plus de machines d'arcade gratuites que le reste des exposants du salon. Les belles allumeuses attiraient des centaines de visiteurs, mais signalaient également à l'attention les accords passés récemment entre US Gold et Sega pour les droits exclusifs de l'adaptation des jeux d'arcade de ces derniers.

Comme preuve de cette entente... cordiale, cet éditeur présentait plusieurs conversions de jeux d'arcade de Sega : **Line of Fire** et **Eswat** - tous deux annoncés pour le mois de novembre. Une parfaite réussite, semble-t-il.

SPORTS MECANIQUES

C'est Gremlin qui remportait de loin le prix du stand le plus bruyant du salon. On pouvait y voir une superbe Lotus Esprit rouge et une moto de course Suzuki, qui annonçaient la sortie prochaine de **Lotus Esprit Turbo Challenge** et de **Team Suzuki**. On pouvait également assister à un concours retransmis sur écran géant, dans lequel les candidats s'affrontaient sur Lotus Turbo. Un animateur au bagout incroyable commentait la



course et offrait du champagne et des lots Lotus aux gagnants... Gremlin, toujours sur le thème des courses sportives, annonçait des accords passés avec Toyota pour son prochain titre, **GT4 Rally**, prévu pour le mois de novembre.

Une autre entreprise également très portée sur les courses, Domark, disposait sur son stand d'une voiture de luxe qui faisait la retape pour la sortie en novembre d'une conversion du jeu d'arcade de Tengen : **S.T.U.N. Runner**, une course spatiale futuriste qui vous propulse à la vitesse effarante de 900 miles à l'heure !

Domark avait également d'autres conversions d'arcade de Tengen dans ses manches avec **Badlands** et **Hard Drivin' 2**, prévus pour fin novembre. On parlait également de la sortie de **MIG-29**, le premier simulateur de vol de cet éditeur. Le logiciel promet d'être très réaliste et a été développé en collaboration avec l'agence soviétique TASS.

BRAIN OF ARTS

Préférant rester loin de la foule, Electronic Arts avait nettement opté pour un local plus calme et plus accueillant. Ses produits vantés et exposés culminaient avec **Powermonger** (la dernière réalisation Bullfrog - l'équipe responsable du merveilleux *Populous*). *Powermonger* n'est cependant pas une simple resucée de *Populous*, il consiste en toute autre chose - offrant une combinaison de stratégie économique, politique et militaire qui fera passer de rudes moments à votre cerveau.

PR. MICRO OSE

Tous les passionnés de simulateurs de vol s'étaient agglutinés autour du stand de Microprose qui exhibait **Knights of the Sky**, prévu sur PC cette année et sur les autres formats début 1991. Ce jeu, qui se déroule pendant la Première Guerre mondiale, atteint à un réalisme encore jamais égalé et reproduit parfaitement l'euphorie comme les dangers des combats aériens vécus par les pilotes de 14-18.

Microprose présentait également sa première simulation spatiale : **Lightspeed**, testé dans ce numéro.

ACCOLEZ-VOUS !

Surgissant du brouillard, l'impressionnante silhouette d'**Elvira, Mistress of the Dark** (qui devrait faire l'objet d'un logiciel finalement prévu pour fin novembre) planait au-dessus du stand Accolade. Ce jeu d'aventure se déroule dans un château plus que vétuste et vous donne les mêmes frissons excitants que les bons vieux films d'horreur de série B.

Mais si l'épouvante n'est pas votre tasse de thé, il y avait aussi chez Accolade une multitude d'autres titres comme le jeu d'action et de stratégie **Star Control**, ou **Gunboat** - un simulateur de combat en rivière. (Les deux sortiront fin novembre.)

Lorsque le C.E.S. toucha à sa fin et que les visiteurs repartirent avec regret du centre d'exposition avec des jeux, des posters, des journaux et de nombreux autres gadgets, un seul problème les tracassait : avec une telle profusion de softs à venir, lequel allaient-ils acheter ? Vous feriez bien de commencer à y réfléchir dès maintenant car d'ici quelques mois, il ne fait aucun doute que vous vous trouverez devant le même problème !

Kelly Beswick

LES SCENARII DISCS

Bientôt disponibles

FINAL WHISTLE
Nouvelles caractéristiques pour Kick Off 2.

RETURN TO EUROPE
Trois coupes européennes à disputer : COUPE UEFA, COUPE EUROPEENNE, COUPE DES GAGNANTS.

GIANTS OF EUROPE
Jusqu'à 30 équipes importantes, caractéristiques de chaque joueur, compatibilité avec d'autres scenarii discs.

WINNING TACTICS
10 tactiques supplémentaires.

ENGLISH LEAGUE
Les quatre divisions anglaises. Possibilité de charger les équipes d'autres scenarii discs.

ANCO

Distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil sous bois
Tél. 48.57.65.52

NEWS

LORICIEL VISE I

Toujours à l'affût de nouveaux marchés ou de nouveaux challenges, Loriciel dévoile enfin ses cartes... un full aux as !

Souvenez-vous de *L'étoffe des héros*, où Chuck Yeager et ses petits camarades pilotes partaient à la conquête de l'absolu : toujours plus vite, toujours plus loin, toujours plus haut... Même si l'analogie fait un peu cliché, je ne peux m'empêcher de faire le rapprochement entre ces intrépides conquérants de l'espace et l'équipe Loriciel...

En effet, quoi de plus noble que de prendre des risques - même si ceux-ci sont calculables - dans un milieu où chacun semble le plus souvent ne pas vouloir voir plus loin que le bout de son nez. Malgré une année 1989 difficile, comme ce fut le cas pour tout le monde, Loriciel relève la tête en remportant tous les paris et plus encore.

FULL AUX AS

La micro - particulièrement en France - constitue un tout petit marché. Ce qui n'empêche pas un nombre considérable de sociétés d'en vivre et d'en vivre bien. Mais pour combien de temps encore ? Loriciel, malgré une progression constante, financièrement parlant, a su depuis longtemps se remettre en question afin d'analyser clairement la situation de ce marché en perpétuel mouvement. Il en résulte aujourd'hui des changements de perspective importants, dont voici les principaux traits.

La mode est aux consoles, ça ne fait de mystère pour personne. Chacun y va de sa licence - souvent 8 bits - que ce soit pour Sega, Nec ou Nintendo ; sans oublier les deux nouveaux qui viennent d'apparaître, Amstrad avec la GX 4000 et Atari avec la Lynx - ce qui porte à cinq le nombre des consoles à l'avenir prometteur, tout au moins à l'échelle européenne. A l'heure actuelle, certaines sociétés importantes détiennent deux, voire trois licences de développement - une sacrée belle performance. Que dire alors de Loriciel qui, dans le plus grand secret, est parvenu à signer avec quatre des cinq géants, dont Nec et Nintendo pour des licences 16 bits ?

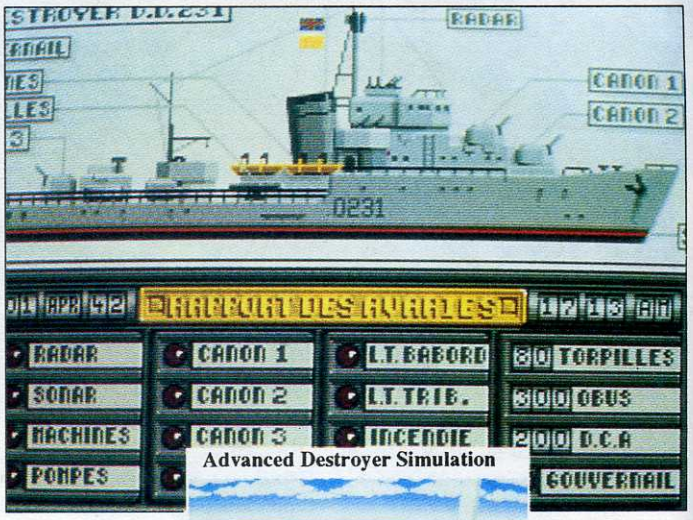
Sega, n'étant pas disposé à accorder des licences Mega Drive avant 91, il faudra patienter un peu avant que ce full aux as ne se transforme en quinte flush. Cependant, avec une telle main, Loriciel se présente d'ores et déjà comme la première société dans le monde à posséder autant de licences.

Si le marché du jeu sur consoles ne manque pas d'un grand intérêt, il ne retient pas pour autant toute l'attention des dirigeants de la société. L'avenir appartient aux nouvelles technologies et c'est dans ce sens que Loriciel veut également s'orienter, avec des projets d'envergure sur CD-ROM et CDI. Projets qui ne verront le jour qu'aux alentours de la fin 1991.

Malgré cela, la firme n'abandonne pas son créneau d'origine : le jeu micro, puisqu'un nouveau label au nom révélateur de **Futura** fait son apparition. Ce dernier se consacrera exclusivement aux projets plus "intellectuels" ciblés sur les 16 ans et plus, tandis que l'éditeur s'intéressera plus particulièrement aux jeux dits d'arcade, destinés aux 10 à 18 ans. Dans un créneau tout à fait différent, on se penchera également sur la petite enfance avec une gamme de logiciels éducatifs sur lesquels nous reviendront ultérieurement.

PRESENCE DE FUTURA

Avec *944 Turbo Cup*, Loriciel ouvrait la voie à un nouveau type de promotion, basée sur le sponsoring et la notoriété d'un individu. En l'occurrence, René



Advanced Destroyer Simulation

Metge... Celui-ci ne s'était d'ailleurs pas contenté de prêter son nom, mais avait participé activement à l'aventure, d'une part en pilotant une Porsche aux couleurs de l'éditeur et d'autre part en donnant un jugement objectif sur le jeu. Rien n'avait été laissé au hasard pour obtenir une simulation la plus réaliste possible. D'ailleurs, Laurant Weill lui-même avait payé de sa personne en acquérant une 944... Quelle belle preuve d'abnégation...

A l'occasion de la sortie d'*Harricana*, Laurant s'était encore payé du bon temps en participant en personne au raid du Grand Nord...

Aujourd'hui, Loriciel récidive avec **Panza Kick Boxing** (testé dans ce numéro) - premier jeu sous label Futura -, le personnage notoire n'étant autre que le champion du monde en titre de Kick Boxing, monsieur André Panza. Laurant participera-t-il à un combat en tant que sparring-partner ? Allez savoir ! Il en serait bien capable...

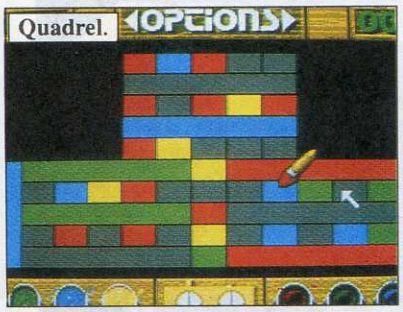
Deuxième jeu sous le label *Futura*, **Advanced Destroyer Simulation**, ne manque pas de rappeler le somptueux *Sherman M4*. Néanmoins, comme son nom l'indique, le décor terrestre cède la place à une ambiance maritime puisque c'est à bord d'un navire de guerre que se déroule cette fois l'action. De la passerelle, des tourelles de tir ou du poste de lancement des torpilles, vous devrez mener de multiples offensives contre les forces ennemies. Les combats que vous livrez auront lieu dans l'Atlantique Nord et la Méditerranée durant la Seconde Guerre mondiale. Les missions se révèleront aussi nombreuses que périlleuses et le soin apporté aux graphismes en 3-D leur confère un très grand réalisme. Les amateurs de simulations guerrières prendront un pied d'enfer. Sortie prévue sur CPC, Amiga, ST, PC & compatibles.

REFLEXION

Parmi les gammes mises en chantier par Loriciel, figure la gamme réflexion qui compte déjà deux titres : **Time Race**, testé dans ce numéro, et **Quadrel**.

Ce dernier part d'un principe très simple - le théorème des quatre couleurs. Il peut se jouer à deux ou seul contre l'ordinateur. Chaque joueur dispose d'un certain nombre de pièces de chacune des quatre couleurs suivantes : rouge, jaune, bleu et vert. A l'aide d'un

LE FUTUR



pinceau, il doit remplir sur un tableau quadrillé des cases de différentes tailles sans qu'aucune des cases adjacentes ne soit de la même couleur ; tout cela bien sûr en un temps limité. Le perdant est celui qui ne parvient plus à peindre une case sans être en contradiction avec la règle des couleurs adjacentes, ou qui dépasse le temps imparti.

Quadrel s'annonce comme un excellent jeu qui égayera les longues soirées de l'hiver qui approche... Très bientôt disponible sur CPC, Amiga, ST, PC & compatibles.

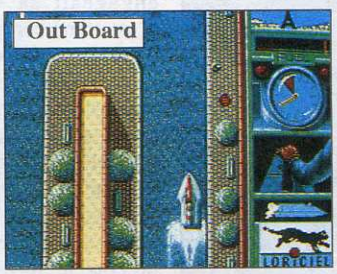
LA FOULE DES AS

Outre les secteurs d'activité bien définis et regroupés sous le label *Futura* ou dans une gamme particulière, il existe une foule d'autres jeux inclassables, mais néanmoins de très bonne facture.

C'est le cas de **Gem Stone Legend**, un jeu de type arcade dont l'action se déroule dans une contrée imaginaire peuplée de monstres, de gargouilles, d'êtres humains (eh oui !) et de mages aux pouvoirs immenses. Immenses, mais pas illimités, car chacun d'eux ne détient qu'une part du pouvoir absolu que représentent les diamants de Feu, d'Eau, de Vent et d'Air. Trois de ces quatre nécromanciens s'allient pour dérober le seul diamant qui ne soit pas en leur possession : le diamant de Feu. Vanghor, votre ami l'enchanteur, dont la sagesse n'a d'égale que le grand âge, décide de faire disparaître cette pierre qui, si elle tombait entre les mains de ses anciens collègues, mènerait la planète tout entière à sa perte. Ses vieux os ne lui permettant pas de mener lui-même à bien cette mission, il vous confie l'objet précieux que vous devrez jeter dans l'abysse situé au-delà des trois contrées désormais ennemies. N'écoutant que votre courage, vous partez, bien décidé à sauver votre monde d'une mort certaine...

Gem Stone Legend n'est peut-être pas le jeu le plus original qui soit. Mais comme tous les produits Loriciel, son environnement graphique a été très soigné. Résultat : un jeu très agréable. (Sortie prochaine sur Amiga et ST.)

Autant le monde de la simulation de courses automobiles et de motos est riche, autant celui qui concerne les bateaux fait pitié. Enfin, faisait... Car **Out Board** arrive pour rétablir l'équilibre. Au volant d'un bolide, vous devrez faire face aux dangers de tous les instants qui jalonneront votre route jusqu'à la victoire finale. Six épreuves différentes vous transporteront de Paris à Sydney, en passant par Londres ou Venise. Une place de premier ou de deuxième signifiera un bonus financier vous permettant d'équiper votre rafiot des derniers raffinements technologiques. Gaffe tout de même à ne pas finir comme un certain champion du monde d'offshore (vous, en plus vous n'aurez jamais de Caroline...). Plus, proche d'un jeu d'arcade que d'une véritable simulation, *Out Board* s'affirme comme un jeu qui ravira les joueurs invétérés de 7 à 77 ans... Sortie prévue sur Amiga, ST et CPC.



Le monde fabuleux de **Magician**, nous vous l'avions déjà fait découvrir à plusieurs occasions. Nous ne nous étendrons donc pas trop sur le sujet. Original, envoûtant et magique, voilà les qualificatifs qui viennent aussitôt à l'esprit pour le décrire. Reste à l'apprécier vraiment en profondeur, ce qui ne saurait tarder. *Magician* sortira prochainement sur Amiga, ST et CPC.

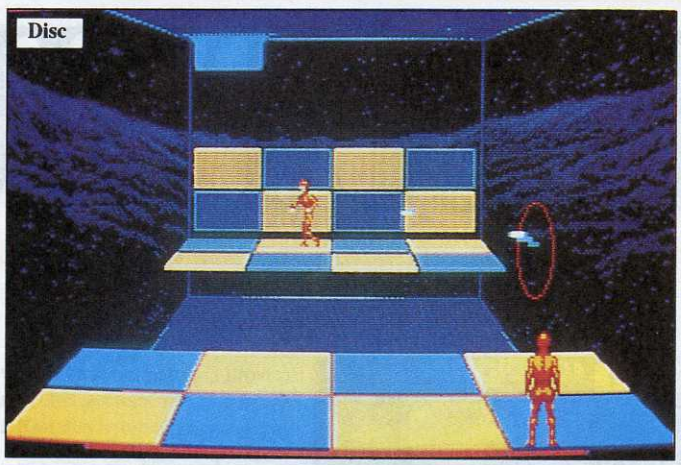
Parmi les suites de logiciels à grand succès, il y en avait une que tout le monde attendait avec une impatience qui frisait l'hystérie : celle de *Skweek*. Après 18 mois de travail acharné, Skweek, le per-

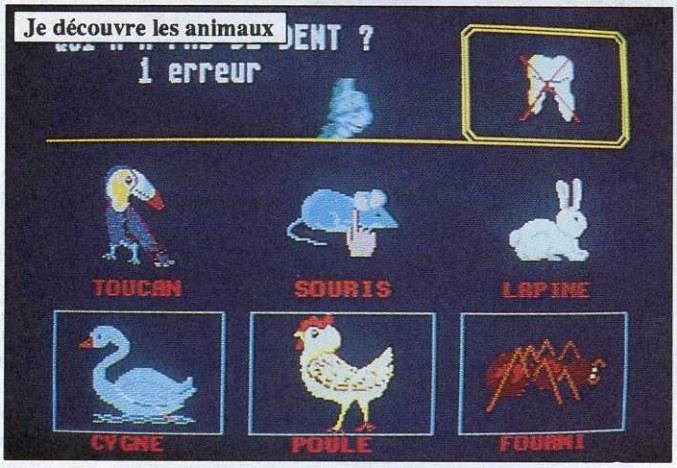
sonnage qui rend fou, is going back avec **Superskweek**, un jeu plus délirant que jamais. Cette fois-ci, les skweekettes participent également à la chose et le combat s'annonce coriace contre les sales bestioles qui peuplent l'univers pittoresque de notre héros. Je ne vous en dirai pas plus ! Il faudra faire preuve de patience, mais je vous promets que l'attente ne sera plus trop longue. *Superskweek* fêtera son retour sur Amiga, ST et CPC.

Bien que tous les jeux édités par Loriciel soient de qualité, il en est un qui crée particulièrement la surprise par son originalité. En effet, **Builderland** fait dans l'innovation. Ne vous attendez pas pour autant à y découvrir les prouesses techniques d'un programmeur fou ! Car tout le secret de *Builderland* tient au plaisir de jouer qu'il fait naître en chacun de nous, petits ou grands. Une énorme dose d'arcade - les décors font immédiatement penser aux jeux pour consoles japonaises - et un bon zeste de stratégie - le but est de construire un passage destiné à faire évoluer sans danger un petit personnage - lui donnent, avant même sa sortie, des allures de hit. Par ailleurs, et bien que ça ne soit pas annoncé, il ne fait aucun doute que ce jeu aura sa place sur Nintendo, Nec ou Sega. Bref, un véritable carton en perspective... Très bientôt sur CPC, Amiga et ST.

DISC

Pourquoi un paragraphe uniquement destiné à ce jeu ? D'une part, sa jaquette fait la couverture de notre numéro. D'autre part, les 10 000 premiers exemplaires vendus contiendront un cadeau : un frisbee souple ! Enfin, ses qualités qui, sans être exceptionnelles, en font tout de même un jeu de très bon niveau. Souvenez-vous de *Tron*, ce fabuleux film de Disney, où le héros devait participer à un jeu de lancer (avec un disque luminescent) qui engageait sa vie. C'est à une confrontation du même genre que vous invite aujourd'hui Loriciel. Deux adversaires - vous et l'ordinateur - se tiennent à quelques mètres de distance sur des plaques de couleur reposant sur le vide... La même configuration de plaques est représentée derrière chaque concurrent. La finalité de l'affaire consiste à frapper celles-ci jusqu'à leur disparition, grâce à un frisbee, et d'amener ainsi l'adversaire à choir dans un gouffre sans fond... Rapide, graphiquement bien conçu (une réalisation signée par l'équipe de Tennis Cup), **Disc** devrait faire le bonheur des amateurs de sports d'adresse. Prochainement sur Amiga, ST, CPC, PC & compatibles, ainsi que dans votre magazine préféré.





LE ZOO EDUCATIF DE LORICIEL

Comme nous l'avons vu plus haut, on est bien décidé chez Loriciel à conquérir un marché qui jusqu'à maintenant manquait au répertoire de l'éditeur : les 3-8 ans.

Difficile de faire apprécier les éducatifs aux tout petits, à moins de jouer sur la corde sensible en y associant un héros de dessins animés. La nouvelle idole de nos chères têtes blondes, c'est sans conteste Denver, le dernier dinosaure - héros d'un dessin animé diffusé sur FR3. Loriciel, ayant acquis les droits, aura donc la charge de présenter la totalité de la gamme éducatifs.

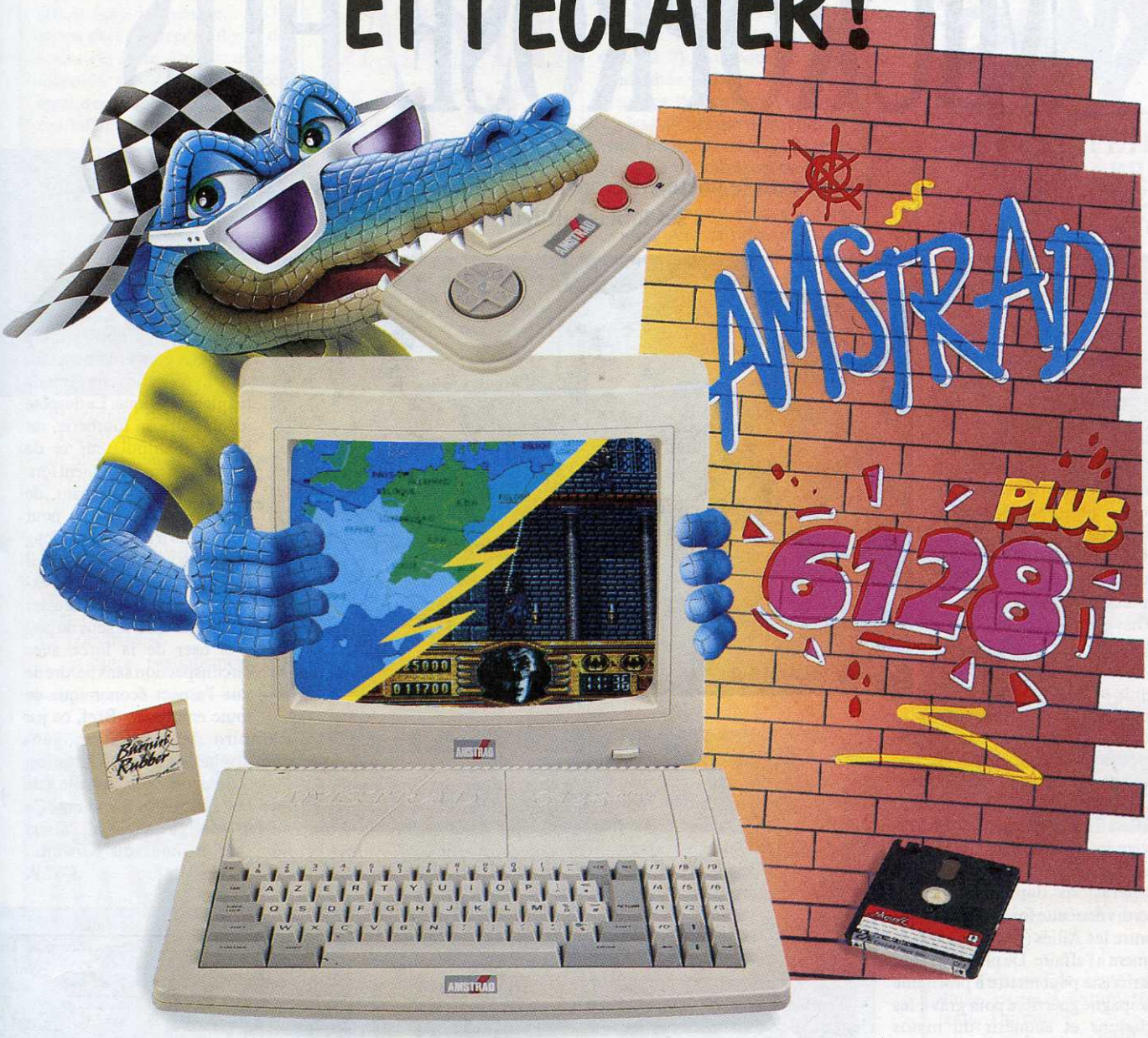
D'ores et déjà, sept logiciels s'apprêtent à faire leur apparition : quatre d'entre eux se regroupent sous la même bannière - destinés à l'apprentissage des sons. La série **Le jeu des sons**, numérotée de 1 à 4, offre une progression parfaite d'exercices dont le but consiste à retrouver, parmi 6 images, les trois comportant la lettre ou le groupe de lettres spécifié. Les choix proposés vous procurent la possibilité d'écrire ou non le mot en dessous de l'image - un exercice supplémentaire dans l'exercice proprement dit.

Je découvre les animaux fonctionne à peu près selon le même principe, en dehors du fait qu'au lieu de lettre(s) à retrouver dans un mot, il faut désigner des animaux en fonction de caractéristiques précises. Par exemple : les animaux à griffes, ou encore les animaux à plumes etc. Toujours dans le même esprit, **Je découvre les chiffres** entraînera les futurs matheux dans un monde coloré et illustré où ils pourront s'amuser en apprenant à compter ou à reconnaître les chiffres. Les tout-petits ne sont pas oubliés avec **Je m'éveille en jouant**, un éducatif très attractif car entièrement agencé selon un thème ludique. Et plus précisément sur deux jeux portant sur l'association et la dissociation. *Deux par deux* et *Trouve l'intrus* se composent d'exercices comportant 4 à 50 tableaux différents et le niveau de difficulté s'échelonne en fonction de l'âge du participant (de 3 à 6 ans).

Comme on peut le constater, Loriciel a des projets à ne plus savoir qu'en faire... ou plutôt si ! Ils savent qu'ils en feront forcément des succès...

Georges Brize

NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !



Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc...
L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin' Rubber » sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de
2990F TTC*
COMPLET

AMSTRAD

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

DU 16 AU 19 NOVEMBRE 1990
PARC DES EXPOSITIONS DE VERSAILLES HALL 8
AMSTRAD
EXPO 90

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus.

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____ Tél. : _____

Ville : _____ Code postal : |_|_|_|_|_|

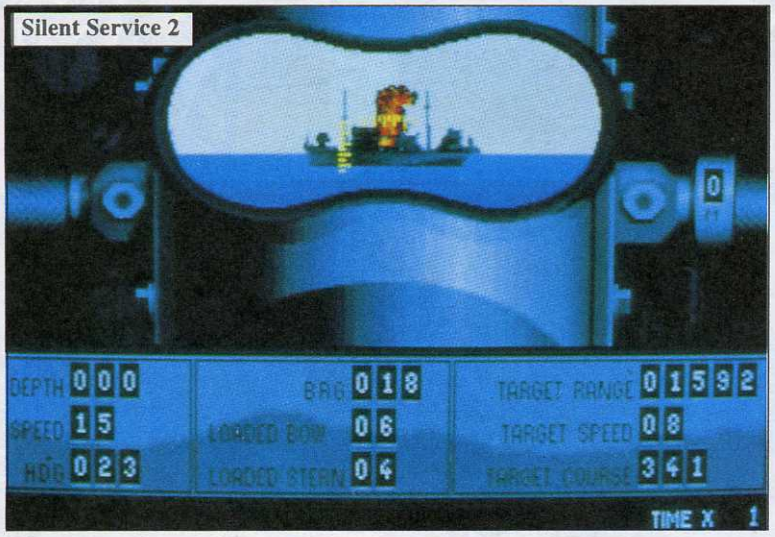
Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

NEWS

MICROPROSE HITS

Comme dit le poète, Microprose en impose et de tous ses labels fait feu!

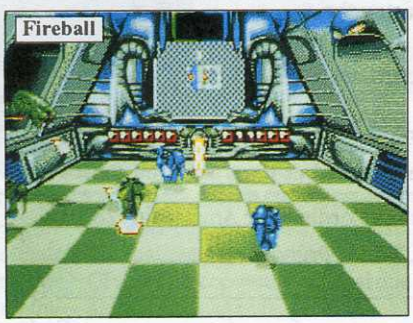
SILENT SERVICE 2



Blub, blub, blub! Nous allons bientôt plonger dans les délices claustrophobes de **Silent Service 2**. Cette version impressionnante, outre qu'elle laisse la part belle aux graphismes, à l'animation ainsi qu'à l'illustration sonore, propose un scénario enrichi à l'oxygène pur. Mode VGA/MCGA bien sûr (les autres modes sont néanmoins acceptés) pour les vues réalistes de navires conçues à partir de digits. De même pour l'aspect extérieur du sous-marin que l'on peut admirer en train de lancer ses torpilles ou subir l'explosion de mines. Les sons, également digitalisés, s'accommodent des cartes *Adlib* et *Roland*. Si la première version se limitait au Pacifique Sud et presque exclusivement à la chasse des flottes marchandes, un second théâtre d'opérations dans l'Atlantique Nord, vécu cette fois du côté schleu contre les Alliés (hé, hé) ajoute du piment à l'affaire. De plus, le joueur carriériste peut mettre à profit une campagne guerrière pour gravir les échelons et acquérir du matos performant. Citons au passage l'option "Replay" qui permet l'analyse instructive de chaque attaque. Aaaah, de bien belles immersions en perspective...

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

Fort du succès de sa précédente simulation de football (*Microprose Soccer Simulation*) Microprose nous gratifie sur ST, Amiga PC et compatibles, via son label MicroStyle, d'une nouveauté faisant appel au "haut degré d'intelligence de l'ordinateur" (!?). Graphismes de base en 3-D pleine et gestion prétendue ultrarapide des sprites pour "la plus complète simulation de foot jamais vue à ce jour". Habitué au style emphatique des communiqués de presse, je réserve mon jugement jusqu'à plus ample informé.

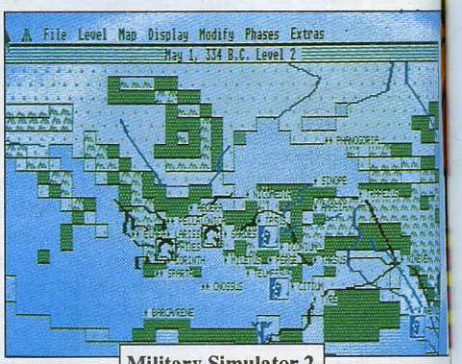


FIREBALL

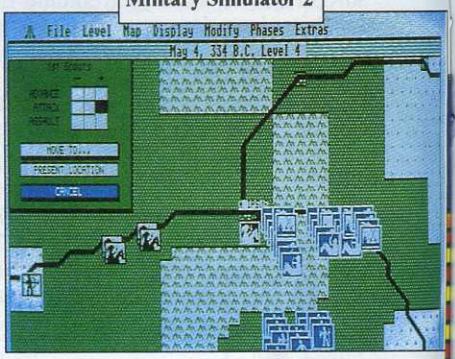
D'emblée, le terme "ball" prévient qu'il s'agit d'un de ces jeux futuristes virils et mortellement dangereux, qui empruntent vaguement au foot amerlaud et au hockey sur glace. Dans cette nouvelle production Firebird, une vaste aire de jeu de type damier - l'Hexorium - est le théâtre de cruels affrontements entre équipes de Myroconiens carapaçonnés. Les 4 goals adverses, salamandres au regard perçant capable d'anéantir en un clin d'œil le blindage du *Clémenceau*, sont à détruire par le biais d'un demi-globe incandescent : le *Fireball* - d'où le titre...Ça va chauffer sur ST et Amiga !

UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR 2 Nations at war

La pratique du wargame a-t-elle cours auprès de nos fins stratèges ? Si c'est le cas, *U.M.S. 2* "véritable simulation militaire universelle" de Rainbird a de quoi distraire ces messieurs de la crise du Golfe. Ici, nul palabre diplomatique ni fanfaronnade télévisuelle. Du vrai conflit, avec le monde entier qui s'embrase dans une noria de batailles où la moindre erreur stratégique peut être lourde de conséquences. Dressons-nous les uns contre les autres, vive la guerre sur ST, Amiga, PC et compatibles ! (Calmez-le, calmez-le !..)



Military Simulator 2



BETRAYAL

Annexer un territoire afin d'y placer un gouvernement fantoche, réclame une grande habileté politique. Le despote idéal, outre sa fourberie, est habile manipulateur et de préférence militairement fort, capable, le cas échéant, de tempérer ses ardeurs pour mieux servir ses intérêts à long terme. Psychologue subtil, il sait mieux que personne exploiter les rivalités et caresser les faibles dans le sens du poil - et user de la force avec circonspection sans perdre de vue l'aspect économique de toute entreprise. Bref, ce jeu Rainbird de simulation géo-politico-médiévale sur ST, Amiga PC et compatibles, en appelle à de bien belles qualités humaines. Ça me fait penser à quelqu'un, j'ai son nom sur le bout du Koweït...

J.-C.P.

TAILLEZ DANS LE VIF DE LA MORT

Bon, dans cette histoire il va falloir faire le ménage... Si le temps c'est de l'argent, il y va de votre vie - de virer tous ces marauds, ces vils faquins, ces créatures puantes et autres espèces infâmes qui pullulent dans

ce labyrinthe putride.

Question scénario, on se croirait plongé dans une superproduction à la Spielberg (du genre *Willow*). Mais en y regardant de plus près, on s'aperçoit que ça flashe encore plus que cela... Les monstres y sont plus hideux et les décors encore plus gigantesques (normal, tout réside dans les graphismes).

En outre, pratiquement impossible de voir notre héros reculer ou s'enfuir tel un cador peureux, la queue entre les pattes ! Ça ferait mauvais genre ! Alors, prenant son courage à deux pieds et son braquemart à deux mains, notre guerrier des temps obscurs devra se frayer un chemin à travers de nombreuses salles dans lesquelles se trouvent parsemés ici et là des pièges aussi sadiques que leur créateur Shankriya (qui c'est celui-là ?). Au bout de votre randonnée pédestre (merci Air Primaire !) il vous faudra trouver les parchemins magiques qui vous permettront de casser la gueule à ce magicien de pacotille. **Death Trap** fera des adeptes (vous pouvez nous croire), avec sa musique et ses graphismes confinant à la démence. Les animations vous laisseront littéralement pantois, tenez par exemple : la démo de présentation est en scrolling différentiel sur 18 plans. De quoi se faire éclater la rétine !

SILMARILS DANS LE MILLE !

Targhan

Bien évidemment, avec la rentrée se bousculent sur le marché un certain nombre de nouveaux produits et Silmarils ne fait pas exception à la règle.

On peut d'ores et déjà vous annoncer la sortie prochaine de trois softs sur plusieurs machines. **Arboréa** et **Cybernator** sont prévus pour Amiga, ST, PC et compatibles. L'éventualité d'adaptations sur la console Sega Mega Drive ne semble pas impossible, mais de ce côté-là nous n'avons aucune confirmation de la part de l'éditeur. Sinon grande nouveauté : l'arrivée imminente sur la Mega Drive du bien connu **Targhan** (sortie prévue pour la fin novembre), marque une fois de plus la volonté des éditeurs français de tenir la dragée haute aux sociétés nippones. De toute façon (et nous ne l'affirmons pas par chauvinisme), les Français ne sont pas si à la traîne que le prétendent un certain nombre de fanas des consoles. Au contraire, plus le choix sera grand, plus les goûts et les couleurs ne se discuteront plus. Encore bravo à Silmarils pour ce petit cocorico bien de chez nous !

RANX

LES PÉRIPÉTIES DU CÉLÈBRE ANDROÏDE ENFIN SUR MICRO

"Adapté de la BD du même nom, Ranxerox ne décevra pas les connaisseurs et propose aux autres de se plonger dans un univers totalement cyberpunk."

GEN 4

Ce "frite-moi la tête" est doublé d'une partie aventure très stimulante. Un must !

MICRONEWS

Une (arcade) aventure musclée, pleine de rebondissements et de baffes dans la gueule qui va charmer les petits comme les grands.

JOYSTICK

RANX par Liberatore et Tamburini
© ALBIN MICHEL

UBI SOFT
8-10 rue de Valmy
93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS
Tél. (1) 48.57.65.52

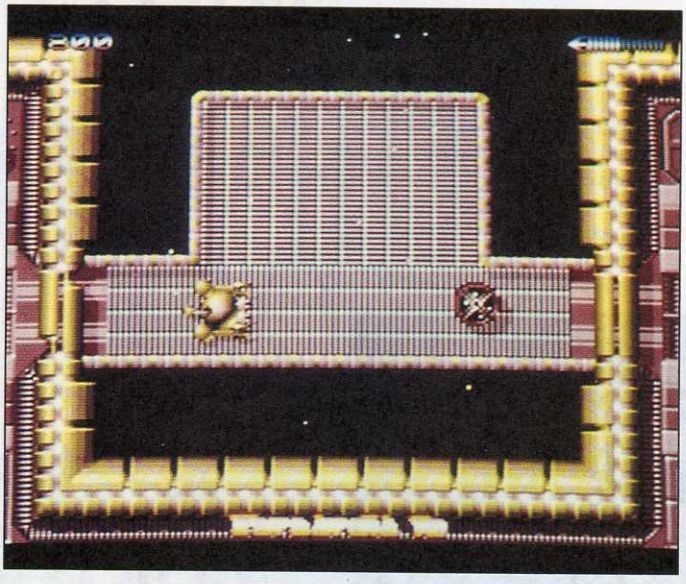
NEWS

UN I.D. QU'IL EST BON

Hérité du brillant ancêtre C64, *Paradroid* fait une entrée fracassante dans le clan 16 bits, Atari ST et Amiga, merci Hewson ! L'intérêt déjà incontestable de l'ancienne version se trouve accru par d'appréciables innovations graphiques et... stratégiques.

Un brin d'histoire pour les jeunes blancs-becs : un conflit sans précédent embrase la galaxie et une flotte de transporteurs bourrés de droïdes cingle vers les forces terriennes qui pataugent dans la choucroute systémique solaire. Le malheur veut qu'au sein de l'armada soudain prise de folie, les robots soient désormais d'obédience extraterrestre.

Téléporté à bord, un I.D. (Droïde d'Influence) se trouve chargé d'infléchir la situation - en clair, de zigouiller tout le monde. Partant de là, les choses se compliquent. Si les robots de maintenance, malgré leur frénésie, se révèlent des proies inoffensives, les redoutables droïdes combattants, eux, foutent tout à feu et à sang. Fort heureusement, par la grâce de la technologie moderne, notre I.D., outre son canon plasmique, a tout pouvoir de s'approprier les arguments ô combien frappants de



l'adversaire. En émettant une étincelle crépitante dont il frôle l'ennemi, l'épreuve de transfert lui est ouverte. Les différents ponts de chaque vaisseau à explorer recèlent des activateurs d'énergie où puiser de la force, des ordinateurs de bord riches d'enseignements et un mobilier derrière lequel se protéger. Profitant du bordel ambiant, des pirates de l'espace viendront faire leurs emplettes. Faudra pas les rater ! Le pilotage délicieux avec léger effet d'inertie, les effets sonores poignants et le luxe dépouillé des décors finissent par porter ce jeu au zénith !

Oyez ! Les 30 premiers lecteurs qui se manifesteront à notre endroit - **Micro-News, *Paradroïd 90*, 67, av. du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre** - recevront un magnifique poster...

LA PERCEE DU PRINCE

Le mois dernier, nous vous présentions, dans notre rubrique Tops un superbe jeu - quasi hors du commun. Nous fûmes littéralement emportés jusqu'au septième ciel...

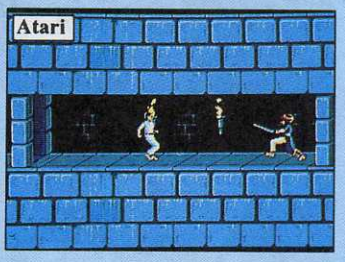
Mais aujourd'hui, si nous nous permettons de faire un retour en arrière, c'est pour vous faire part

de notre enthousiasme délirant au moment où nous vîmes arriver dans nos locaux les versions PC VGA, Atari ST et Amstrad CPC de cette petite merveille. De la démence !

Imaginez maintenant le même jeu, auquel des améliorations auraient été apportées au niveau graphique (plus de détails, affinement des traits). Ça serait à se frapper le cul par terre, non ?

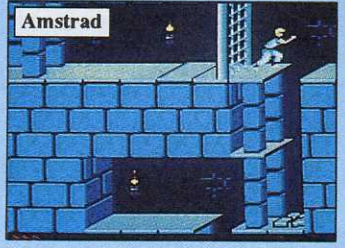
Et bien, sachez-le, la filiale francaise de la firme Broderbund a réussi le coup et on peut vous assurer que ça décoiffe... Les animations, elles, n'ont subi aucune modification (toujours 12 images/seconde) et la convivialité reste la même.

Mais l'essentiel (et là les mots se révèlent carrément impuissants), réside dans la qualité des performances atteintes. Du jamais vu sur Amstrad : mêmes sensations, mêmes difficultés, tout y est ! Pour vous en rendre compte par vous-même, jetez un œil sur ces belles photos que nous avons prises ex-



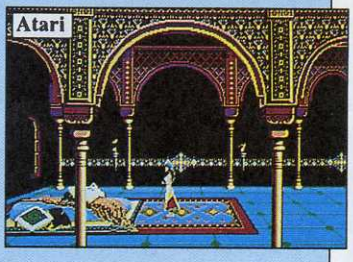
près pour vous, bande de petits veinards...

Que les PCistes ne se sentent pas délaissés : ils pourront eux aussi disposer d'une version extrêmement réussie. De plus, si vous possédez sur votre machine une carte sonore *Ad Lib*, par exemple,



alors on vous raconte pas la pêche - complètement géant ! La version ST - la plus réussie dans l'ensemble - vous laissera complètement pantois, surtout au niveau sonore.

Si l'envie vous prend de vous procurer ce soft, vous n'aurez qu'à vous en féliciter - on peut vraiment l'acheter les yeux fermés ! Si vous voulez en savoir plus, lisez carrément dans Micro News n°40, le test de **Prince of Persia** (rubrique Tops & Softs) - cela vous donnera une



bonne idée de la perfection faite jeu. Que les dieux de l'Orient vous soient cléments : la princesse n'attend plus que vous... Ah, l'amour, le vin de palme, les Sassanides, Darius...

Flip-it & Magnose

L'AVENTURE COULE A FLOTS

Dans **FLIP & MAGNOSE,** deux joueurs peuvent concourir face à face pendant leur mission grâce à un écran divisé en deux parties.

La question est :

QUI DES DEUX JOUEURS DEVIENDRA LE CHAMPION DE MARS ?

Photos d'écran sur ST

ŒIL POUR ŒIL ET DENT POUR DENT. LA PLANÈTE MARS EST AFFLIGÉE PAR LA SÉCHERESSE ET SEUL FLIP-IT OU MAGNOSE PEUVENT LA SAUVER... On les a envoyés sur Terre pour recueillir suffisamment d'eau et sauver la planète Rouge. Ça paraît simple ? Ne le croyez pas !

IMAGE WORKS

Distribué par **UBI SOFT**
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. (16 1) 48 57 65 52

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

NEWS

VIRGIN MASTER... TONI

Une imagination débordante et un sens de l'humour très british pour une rentrée en fanfare.

Pénétrer dans les bureaux londoniens de Virgin Mastertronic constitue une expérience bien différente de toute autre visite rendue à des éditeurs anglais. Logée dans un immeuble délabré, la firme ressemble à une véritable termitière débordant d'activité.

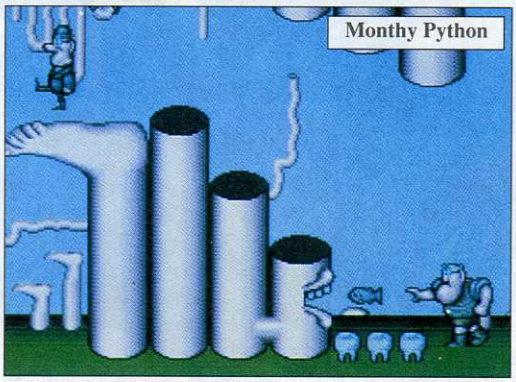
Le personnel vaque dans les lieux au milieu du désordre le plus total - les gens rient et plaisantent les uns avec les autres dans une atmosphère qui ressemble plus à la joyeuse ambiance d'une cantine de lycée qu'à la sobriété réfléchie d'un atelier de conception.

Pourtant, cette petite partie du vaste empire de Richard Branson subit tous les contrôles techniques qui ont fait le succès de Virgin - une industrie rapportant plusieurs millions de livres sterling. "Je crois qu'on peut dire que nous avons une image de joyeux cinglés !" déclare le Directeur général de la compagnie, Bryan Gilmore. "Ce que nous essayons de faire, c'est de montrer que c'est un travail amusant. Nous le prenons au sérieux, mais nous pouvons nous moquer de nous. Nous aimons ce que nous faisons et espérons transmettre cette passion à d'autres gens."

En effet, comme créateur de jeux (*Dan Dare*, *Double Dragon*, *Silkworm* et *Ninja Warriors*), Virgin nous a offert depuis des années des heures de distraction passionnante et les produits qui s'annoncent pour les mois à venir semblent perpétuer cette tradition.

LES FOUS DU ROI

Difficile de trouver plus cinglés que les Monthy Python, probablement les mecs les plus étranges jamais vus à la télévision anglaise, et indiscutablement le brevet le plus excentrique de l'année. Prévu pour fin octobre sur toutes les machines, un jeu combinera l'humour inimitable de *Flying Circus* (l'émission télévisée des auteurs de *Sacré Graal* et de *La vie de Brian*) et un déroulement de



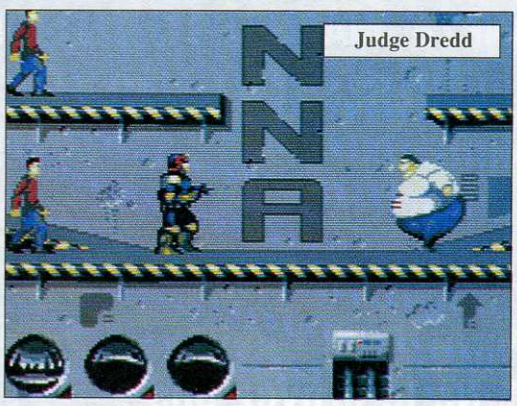
Monthy Python

l'action qui tient à la fois du shoot'em up et du jeu de plateforme (dans le style de *Mario Bros*).

Gilmore reconnaît que transformer une série culte comme celle des **Monthy Python** en un jeu vidéo constituait un pari délicat, mais grâce au travail de Core Design (les programmeurs de *Rick Dangerous*), Virgin semble avoir réussi. Car on retrouve tous les ingrédients et grands moments de leur délire télévisuel : perroquets morts, chats explosifs, ministres à la démarche démente, boîtes à surprises etc. L'intrigue est toujours menée par le populaire Mister Gumby qui se promène au travers de quatre niveaux à la recherche de son ciboulot. Enfin quelque chose de complètement différent !

LAW AND ORDURES

Pendant ce temps, se frayant un passage à coups de revolver dans le monde ultra-violent des années 2000, Judge Dredd, défenseur de la loi et symbole de la justice, débarque en force sur l'écran de vos bécanes. Au cours de la dernière décennie, Dredd, qui a une façon inimitable de faire régner l'ordre (reflétée par sa devise : "Personne n'est innocent !") est devenu un héros culte dans le monde de la BD.



Judge Dredd

Judge Dredd courra les rues vers la fin octobre, dévoilant les horreurs qui ont lieu dans la Mega City One - un endroit en ruines peuplé de milliers de chômeurs. La nourriture y est rationnée, ce qui a pour effet de transformer la plupart des citoyens en une meute de hors-la-loi complètement ratiboisés du bulbe... Le travail du justicier ne constitue pour lui qu'une simple formalité, puisqu'il se contente de combattre des hordes de vilains tout au long de six différents niveaux. Tous les scénarios ont été inspirés de la BD originale (avec les juges noirs, l'agent soviétique Orlok et la Confrérie des Gros, qui font tous une apparition).

ADAPTATIONS DE CHOC

Revenons à des terrains plus familiers avec, prévues pour le mois de novembre, les adaptations de deux jeux d'arcade : le fantastique **Golden Axe** de Leland, et **Ivan Ironman Stewart's Off-Road Racer** - le plus long sans doute des titres de jeux de l'histoire de la micro !

Gilmore compte sur un succès éclatant de *Golden Axe* pour la période de Noël... Le soft contiendra tous les éléments de la version primitive : guerriers courageux, héroïnes plantureuses, potions magiques et chevaliers montant des

Golden Axe

dragons se trouveront par dizaines dans ce jeu d'action s'étalant sur quatre niveaux. En dépit du fait que la finalité en paraît simple : repousser le diabolique Adder et sa cohorte de créatures de cauchemar, faites bien attention car tous les méchants ont plus d'un sale tour dans leur sac... Vous pourrez

QUE !

choisir, pour combattre, entre trois personnages - chacun possédant ses propres pouvoirs magiques. Le nain à la hache a le pouvoir de faire trembler la terre ; Tyris Flars - l'amazone - utilise les sortilèges de feu, tandis que Gilius Thunderhead, le guerrier, déclenche la foudre sur commande...

Mais si avoir un volant entre les mains et appuyer sur le champignon suscite en vous un trip encore plus grand, *Off-Road Racer* vous apportera à domicile l'ambiance et l'excitation propres à l'un des sports américains indoor les plus prisés. Il vous propose huit pistes différentes remplies de tremplins, de trous boueux et d'obstacles divers - sans compter des adversaires qui n'hésiteront pas à vous balancer dans le décor.

Vous collecterez des bonus éparpillés sur le terrain qui permettront d'améliorer votre vitesse, ou récolterez de l'argent pour acheter dans la boutique de fin de niveau des pastilles d'accélération, des pare-chocs plus performants ou encore des pneus... Compétiteurs fragiles du cœur s'abstenir !

ALICE EN LICE

Finalement, après trente années de développement (en temps humain), Magnetic Scroll - l'équipe de programmeurs de *Guild of Thieves* et de *Corruption* - met en jeu sa réputation... En sortant courant novembre le plus vaste logiciel d'aventure jamais réalisé : **Wonderland**, inspiré du livre si poétique de Lewis Carroll - *Alice au pays des merveilles* -, dont il reprend presque entièrement la beauté conceptuelle. Incarnant la belle petite Alice, vous aurez pour principal objectif de la faire sortir de son rêve, après avoir exploré tous les endroits d'un monde magique et merveilleux, rencontré ses étranges habitants et résolu une multiplicité d'énigmes en chemin...

En conclusion, on ne peut pas dire que Virgin ait ménagé ses efforts : Mastertronic est décidément tonique !

Kelly Beswick

NEWS

NOUVEAU!

ALLCOPY SYSTEM
COPIE TOUT SUR AMIGA

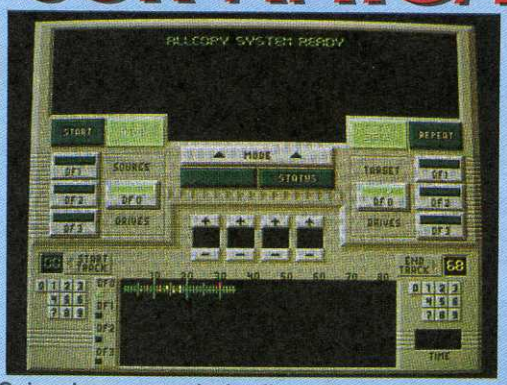
Enfin un systeme simple pour faire des copies de sécurité. Nous n'avons pas trouvé un seul programme, dont les protections auraient pu empêcher le copiage de sécurité avec ALLCOPY SYSTEM.

L'équipement fonctionne comme si la copie était faite avec deux unités de disque, d'une disquette sur l'autre. ACS (AllCopy System) ignore les systèmes de codage les plus sophistiqués destinés à entraver le copiage de sécurité. ACS accepte tous les formats.
Il vous faudra une unité de disque auxiliaire pour votre Amiga afin de pouvoir entièrement profiter du mode all copy de l'équipement. Grâce à son prix avantageux, son importante gamme de programmes utilitaires et son programme copieur efficace de la nouvelle génération, ACS est un choix excellent, même si vous ne disposez pas d'une unité de disque auxiliaire.

NOTE! ACS copie tous les programmes Amiga que nous connaissons. Bien sûr, il est défendu de faire des copies pour distribution illégale.

Les programmes utilitaires fournis avec dispositif ACS vous seront utiles même sans unité de disque auxiliaire. Le système met à votre disposition de nombreux détails pour faciliter et mieux contrôler la duplication. Par ex., quelle erreur et où? quelle piste? quelle face? quelle unité de disque? vous le saurez en suivant l'affichage sur l'écran. Tout ceci est possible, que vous utilisiez seule l'unité de disque d'Amiga ou bien que vous disposiez de trois unités d'extension. L'acquisition d'ACS est tout aussi utile que celle d'une mémoire auxiliaire ou d'une unité d'extension.

A UN PRIX AVANTAGEUX QUI VOUS SURPRENDRA!
DISPOSITIF ET LOGICIEL SUPPORT 395 F



Oui... Je commande le dispositif de copie ACS avec logiciel support, livraison à domicile au prix de 395 F + frais d'envoi 29 F.
NOTE! Vous réglerez seulement à la réception.

Nom: _____

Adresse: _____

_____

Pays: _____

NOTE! 20 % d'économie avec 2 dispositifs aux. ou plus (au prix unitaire de 316 F). Frais d'envoi seulement 29 F sans égard au nombre d'exemplaires commandés. Je commande _____ dispositif(s) de copie ACS.

AFFRANCHIR ICI (Europe)

HI-TEC INVENTIONS

PL 65
SF-33721 TAMPERE
FINLANDE

NEWS

DRIVEZ MEGA, PAS DE DEGATS !

Depuis la sortie officielle de la Mega Drive, ça tourne rond chez Sega.

Présentée dans le courant du mois de juin 90 par Virgin et Sega, la version européenne de la Mega Drive commençait à se faire attendre. La date de commercialisation fut reportée à maintes reprises - il y avait presque un décalage de six mois à chaque fois. Mais aujourd'hui et en réponse à de multiples courriers (les lecteurs vont être contents), il nous fallait faire un bilan.

ACHETEZ-VOUS UNE MEGA

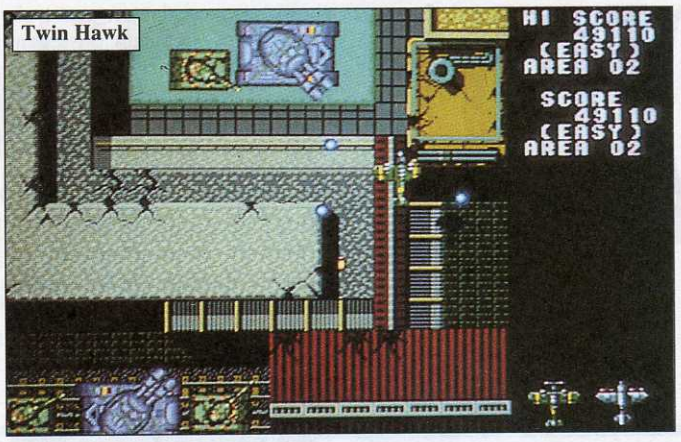
Le choix sera désormais moins difficile car depuis quelque temps nous avons constaté que le décalage entre les imports parallèles et ceux de Virgin se faisait de plus en plus minime. Il fallait compter

Moonwalker

autrefois un retard d'environ cinq à six mois pour passer de la version japonaise à l'européenne. En bref et pour être plus concis, un jeu comme *Ghouls'n' Ghosts*, par exemple, est en gros sorti pratiquement 8 mois avant son apparition en Europe sur la Mega Drive japonaise.

Il devient maintenant - juste un petit conseil d'ami - très intéressant de s'acheter une Mega Drive française (si l'on peut dire sans paraître chauvin). Pour quelle raison ? En fait, tous les softs, nous disons bien tous sans exception, ne disposent en import parallèle que de documentations en japonais et si vous vous achetez un jeu

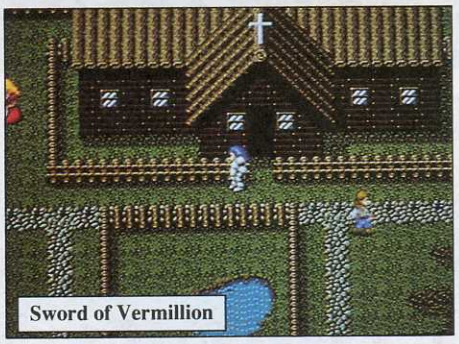
Gain Ground


Twin Hawk

d'aventure/rôle, vous risquez de vous retrouver devant un mur linguistique (très peu de gens ont fait Langues O.).

Mais il y a peu de temps, Virgin nous a présenté le jeu **Strider** (d'ailleurs testé dans les Tops) : la sortie de ce supersoft est prévue pour le début du mois de novembre, alors qu'en import parallèle, cela fera seulement trois semaines qu'il sera à disposition au moment où vous lirez ces lignes. Avec si peu d'écart, vous voyez nettement l'intérêt qu'il y a à opter pour la version officielle.

De plus, avec l'arrivée très prochaine de titres comme : **Gain Ground, Moonwalker, Twin Hawk, Sword of Vermillion,** dont nous allons vous parler, vous n'aurez plus à vous faire de bile, les textes des jeux dégoiseront en british (beaucoup plus aisé à comprendre...).


Sword of Vermillion

DRIVEZ LES JEUX

Mais bon, assez pavoisé - passons plutôt aux jeux. Tout fans que vous soyez, vous allez avoir de quoi passer de très longues soirées en compagnie de potes ou de potesses car l'avalanche ne fait que commencer... Si jadis vous avez eu la chance de vous défouler sur *Gauntlet*, il va sans dire que **Gain Ground** est fait pour vous ! Utilisant les mêmes procédés (vue plongeante en 3-D, possibilité de choisir un personnage avec la variante suivante : plus vous libérez de guerriers, plus vous disposez de choix différents. Au fait, le but du jeu justement consiste à libérer vos alliés sans vous faire tuer...), il vous permettra de vous en payer une bonne tranche à deux.

Tiré du film jacksonien, *Moonwalker* constitue une petite merveille : les programmeurs ont donné le maximum pour vous proposer un jeu digne d'un des meilleurs concerts du beau Michaël. Quel son ! On s'y croirait et en ce qui concerne les animations, on se demande encore comment ils ont fait...

Plus il y en a, plus on en parle. Les shoot'em up, on pourrait en faire un dictionnaire. Avec *Twin Hawk*, le respect des traditions ne se perd pas et les gourmets pourront apprécier ce qui se fait de mieux en matière de jeu de tir. Ainsi que le titre l'indique - "Le frère de l'autre" (bonjour la traduc) -, vous pilotez un zingue de la Seconde Guerre mondiale et il vous faudra buter tout ce qui bouge à l'écran ! Quelle innovation ! Les grands fous pourront enfin s'exprimer sans la moindre retenue...

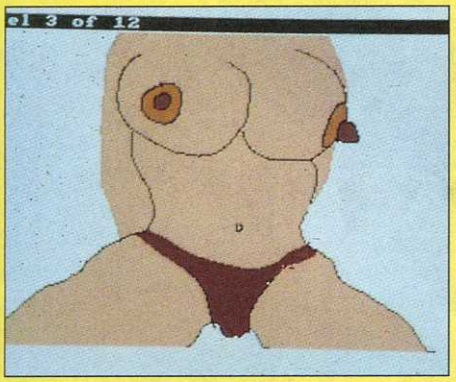
Enfin, les amateurs de rôle/aventure redécouvriront avec allégresse les qualités de *Sword of Vermillion* - avec des textes en anglais, ce qui change de la langue nippone. N'est-il pas ?

Alors en conclusion nous ne vous dirons qu'une seule chose : tout vient à point à qui sait attendre. En passant, on vous signale la sortie pour la Master System de trois nouveautés : **Aerial Assault**, de Sega, **Fire & Forget 2**, de Titus et **Ultima 4** d'Origin System.

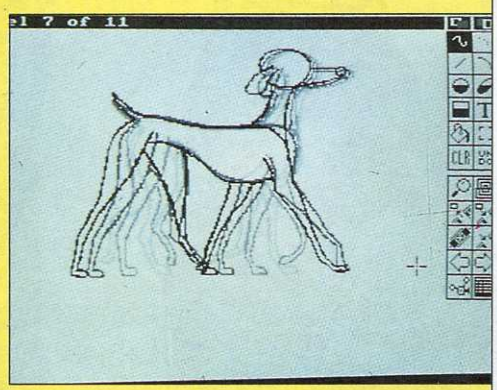
Sylvain Allain

DES SEINS ANIMES !

C'est ce que notre maquettiste a dessiné illico sur l'écran de l'Amiga après avoir vu la démonstration des capacités de ce tout nouveau logiciel d'animation. **Disney Animation** nous vient des studios Walt Disney.



Avec un nom pareil, un tel produit ne saurait se permettre de décevoir. Et *Disney Animation* remplit tous les postulats... Les démos livrées avec la disquette de programme se révèlent d'une incroyable fluidité (de 12 à 24 images/seconde). On peut y voir un oiseau, un chien ou un petit personnage évoluer avec naturel, dans le plus pur style du créateur de Mickey. Le résultat se rapproche des célèbres brouillons crayonnés des plus grands dessins animés Walt Disney. Mais *Disney Animation* dispose également d'un utilitaire de coloriage, qui vous permettra de donner encore plus de relief à vos créations.



L'utilisation de pseudo-feuilles de celluloïd permet une gestuelle bien plus fluide : vous dessinez la première image de votre animation, puis c'est comme si vous posiez une feuille de papier calque par-dessus pour dessiner la seconde. Ce système vous permet de dessiner une image alors que les trois précédentes se trouvent encore présentes à l'écran, en traits de moins en moins épais. Et on peut utiliser des images dessinées au format *Deluxe Paint* pour servir de décor de fond. Contrairement à *Fantavision*, *Disney Animation* ne fait pas la liaison entre deux images - mais le système de celluloïds, s'il réclame plus de travail, donne en revanche de bien meilleurs résultats sur le plan de la souplesse. On regrette en revanche la séparation des fonctions de coloriage et de tracé du dessin, qui vous oblige à concevoir vos films en deux temps.

Avec un peu de pratique, il se révèle donc tout à fait envisageable de créer des animations du même niveau que celles de *Dragon's Lair* ou de *Space Ace*. Voilà qui va faire baver d'envie le réalisateur de dessins animés qui sommeille en vous !

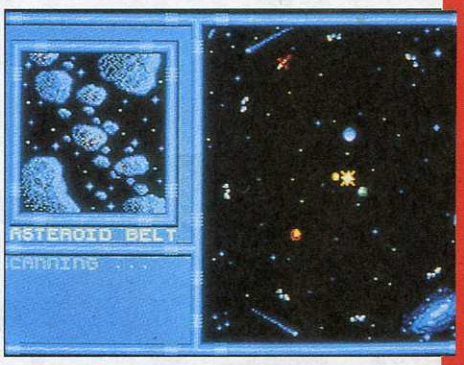
BATTLESTAR GALAXIALE

Ah ! Douces années que celles qui ont vu naître la série *Buck Rogers* sur nos téléviseurs... Ah, les agréables moments que nous promet le jeu du même nom ! Oui, vous avez bien lu, **Buck Rogers** sort enfin sur nos petits écrans...

Cette heureuse initiative, nous la devons à T.S.R. qui, en collaboration avec S.S.I. est parvenu à réaliser un jeu combinant les ingrédients du jeu de rôle classique et de l'univers de la SF. Conçu selon le même principe que *Pool Of Radiance*, **Countdown To Doomsday** (c'est le sous-titre) entraînera les joueurs dans une série de combats planétaires ou interplanétaires contre les représentants de galaxies dont les armées se composent de monstres mutants ou de robots.

L'événement va générer une énorme campagne promotionnelle - aux supports aussi variés que nombreux ! Parmi ces derniers figureront des board-games (compromis - chose due, oui, je sais - entre les jeux de rôle et les wargames), des livres format poche, des nouvelles illustrées etc.

Buck Rogers sortira prochainement sur Amiga et C64, PC et compatibles.



NEWS

QUAND C'EST MO
BELIER RIVE GAUCHE

J C'EST PAS NOUS

MAXXIMUM®

LA NOUVELLE MUSIQUE A SON MAXXIMUM

TOUTES LES FREQUENCES. 3615 MAXXIMUM

NEWS

SPACE ACE VERSION PC

Ah ! qu'il est beau l'As de l'espace ! Même si le jeu se révèle décevant au bout de quelques heures, il n'en demeure pas moins un chef-d'œuvre du genre - que l'on se doit de posséder dans sa logithèque, ne serait-ce que pour épater les copains et en mettre plein la vue des copines... faute de mieux. Bref, voilà bien de quoi contenter les possesseurs de PC qui devaient se sentir lésés de cette carence. Précisons toutefois que **Space Ace** ne vaut vraiment le coup d'œil qu'en version VGA... Pour les autres (EGAistes et CGAistes), il ne reste plus qu'à changer de bécane ou à investir dans une carte et un moniteur...

L'AIR D'UN DRAGON

Les fidèles de Micro News se souviennent certainement de l'accueil (oh combien frénétique !) que nous avions réservé à *Dragon's Lair* - premier du nom - et ce avant même sa sortie... L'effet de surprise n'étant plus de la partie, nous ne tomberons pas une nouvelle fois dans le piège qui consiste à mettre tout en haut de l'affiche un logiciel dont les qualités, pour excellentes qu'elles soient - ne sauraient en rien justifier un prix pouvant se décomposer en dizaines de francs par seconde de jeu...

N'empêche que ce soft sublime - oui, c'est bien le mot - a eu, malgré son handicap financier, un succès largement suffisant pour générer une suite (**Dragon's Lair 2**)... superbe ou pas ? That's the real question... Pour l'heure, nous ne disposons pas de suffisamment d'éléments pour nous permettre d'émettre un jugement objectif, mais soyez sûr que cela ne tardera pas. En attendant la sortie prévue pour fin novembre sur tous les formats, régalez-vous des photos (version Amiga).

LES NOUVEAUX JEUX DU CIRQUE !

Si vous passez vos mercredis devant la télé à zapper, la gueule enfarinée, entre Bioman et Dorothée, vous avez sans doute remarqué sur Antenne 2 (la chaîne du sport) la présence d'une toute nouvelle émission : **Le Chevalier du Labyrinthe**.

"Mais qu'est-ce qui lui prend à celui-là, de nous parler d'une émission de télé dans un journal de micro ? Pourquoi pas *La roue de la fortune* tant qu'on y est ?" s'écrie le lecteur justement indigné.

Du calme les enfants, du calme ! Je sais ce que je fais, regardez plutôt les photos de cette émission... Vous ne remarquez rien ?

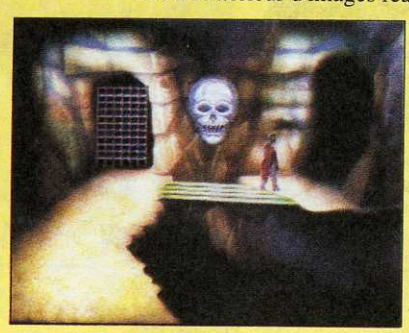
Eh oui, les superbes décors de ce nouveau jeu télévisé ont été entièrement réalisés par ordinateur. Pour être plus précis, il s'agit d'une palette graphique et d'un Amiga 2000...

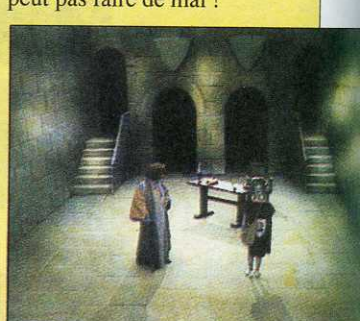
Des équipes de quatre enfants tentent chaque semaine d'atteindre la salle du trésor. L'un d'entre eux, affublé d'une toge et d'un casque qui empêche toute visibilité, se fait guider oralement par ses camarades à l'intérieur d'images réalisées par l'ordinateur et représentant différents lieux (on compte une dizaine d'images par émission). L'ensemble se trouve sponsorisé par Sega, qui se contente d'offrir une console Master System aux gagnants (on aurait préféré la toute nouvelle Mega Drive).

Ce genre d'émission existe déjà depuis quelque temps en Angleterre où les bambins, incrustés dans un décor campagnard pixélisé, tentent de capturer des insectes volants créés et animés par l'ordinateur. Une seconde bécane gère l'image digitalisée de l'enfant comme un sprite et se charge des tests de collision.

A Micro News, on est ravi de voir que les producteurs français, inspirés par le brillant exemple de nos amis britanniques, se sont enfin décidés à introduire quelque chose d'un peu original dans les programmes pour enfants.

Le Chevalier du Labyrinthe est diffusé tous les mercredis à 16 h 30 et rediffusé le dimanche matin à 8 h. Entre deux dessins animés japonais, ça peut pas faire de mal !





NOUVEAU ! TELECHARGEZ SUR 3615 MICRONEWS !

Dès le **1er septembre, 3615 MICRONEWS** vous offre un nouveau service : le **téléchargement**.
Des centaines de logiciels du domaine public ou autres sur **Atari ST**, **Amiga**, **PC et compatibles** ; une logithèque à un **prix imbattable** accessible en un **temps record** grâce à un simple câble et au logiciel *Télénews* que vous pouvez vous procurer sur simple demande (voir bon de commande ci-joint).
Au fil des semaines, cette nouvelle rubrique évoluera et d'autres formats - comme **Thomson**, **MSX** et **CPC** viendront grossir les rangs du catalogue de softs.

I M P O R T A N T !

Vous êtes **programmeur amateur** et avez réalisé un nombre considérable de logiciels qui dorment dans un tiroir. N'hésitez pas à les faire sortir de l'ombre et à en faire profiter l'audience de **3615 MICRONEWS** ! Chaque logiciel accepté et mis au catalogue sera rémunéré. Pour tout envoi ou demande de renseignements, contacter *Dédale Télématique, 5, rue Claude-Mivière, 92270 Bois-Colombes* - ou consulter le **3615 MICRONEWS**, rubrique Téléchargement.

BON DE COMMANDE

Nom : .....
Prénom : .....
Age : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : .....
Ville : .....

Je commande :
❑ Le kit Télénews (câble + logiciel) : 149 F
❑ Le logiciel Télénews : 55 F
❑ Le câble seul : 110 F

Total : F (frais de port inclus)

Je possède un :
❑ Atari ST ❑ MSX
❑ Amiga 500 ou 2000
❑ PC 5"1/4
❑ PC 3"1/2

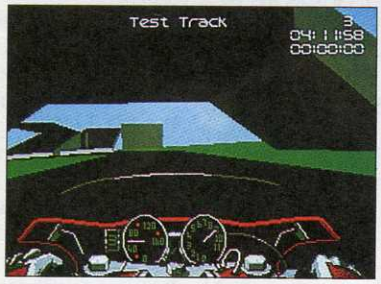
Veuillez adresser votre règlement par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de **Dédale Télématique** (5, rue Claude-Mivière, 92270 Bois-Colombes).

NEWS

SUZUKI SIMULATION

Le nom de Garry Taylor ne vous dit peut-être pas grand-chose et pourtant, si vous êtes fana de moto, il ne peut vous être totalement inconnu puisqu'il est le patron de l'équipe Suzuki à laquelle appartient Kevin Schwantz - le vainqueur du Grand Prix 500cm3 d'Angleterre. Bien que très occupé, ce grand monsieur a une passion commune avec nous autres : la micro. C'est d'ailleurs ce qui l'a amené à collaborer avec l'équipe de programmeurs de Gremlin pour la réalisation de leur prochain jeu : **Team Suzuki**.

Le résultat se révèle tellement



stupéfiant que l'homme de terrain, (pardon, de circuit !) qu'est Garry en est tombé sur le c... fessier. *Team Suzuki* est une simulation basée sur l'ensemble des courses d'un championnat du monde. Toutes les pistes sont représentées avec une grande richesse de détails : les dénivelés, les tunnels, les chicanes et les stands. Le joueur peut suivre la course selon différents points de vue : soit par les "yeux" de son coureur, soit de toute autre position permettant de suivre la progression de l'engin. Chaque course peut être revécue en mode replay, ce qui conduit à une analyse des erreurs de pilotage à froid et d'éviter ainsi de les commettre à nouveau.

Afin de coller le plus possible à la réalité, cette simulation a été réalisée à partir de vidéos provenant de caméras montées sur des motos de la firme japonaise lors de divers Grands Prix.

VLAN ! DANS LA POMME...

Inspiré tout droit du mythe légendaire de Conan le Barbare, le célèbre hit d'arcade **Golden Axe** de Sega se voit une fois de plus adapté sur une machine familiale par Virgin Loisirs - il s'agit de l'Amiga. Il va sans dire que tous les heureux propriétaires se réjouiront à l'idée de bénéficier de l'un des meilleurs jeux sur console.

Après un bref aperçu du soft proposé sur l'Amiga, on peut penser que cette version n'aura rien à envier à celle de la console Sega Mega Drive et serait même un soupçon plus proche de celle de l'arcade. Pour ce qui est de l'animation et du son, nous pourrons vous en dévoiler un peu plus lors d'un test complet dans un prochain Micro News. En attendant sa sortie (prévue pour le mois de novembre) les amateurs devront prendre leur mâle en sapiens...

LE GOLF DES SEPT ERREURS

Elite sortira prochainement sur ST, Amiga, PC et C64, **Tournament Golf**, adapté du jeu Sega Mega Drive. Jusque-là rien de très original, me direz-vous. Je vous arrête, parce que c'est loin d'être aussi simple que vous le pensez. Premièrement, l'adaptation porte le même titre que l'original. Deuxièmement, elle est si fidèle qu'il est difficile de se prononcer à coup sûr quant à l'identité respective de l'une ou de l'autre...

Ne riez pas bêtement ! Tiens, je vous propose un jeu tout simple : de ces deux photos, laquelle procède de la micro ? Moi, je pencherais plutôt pour celle... Enfin, débrouillez-vous ! Verdict à la sortie du jeu.

Champion of the Raj™

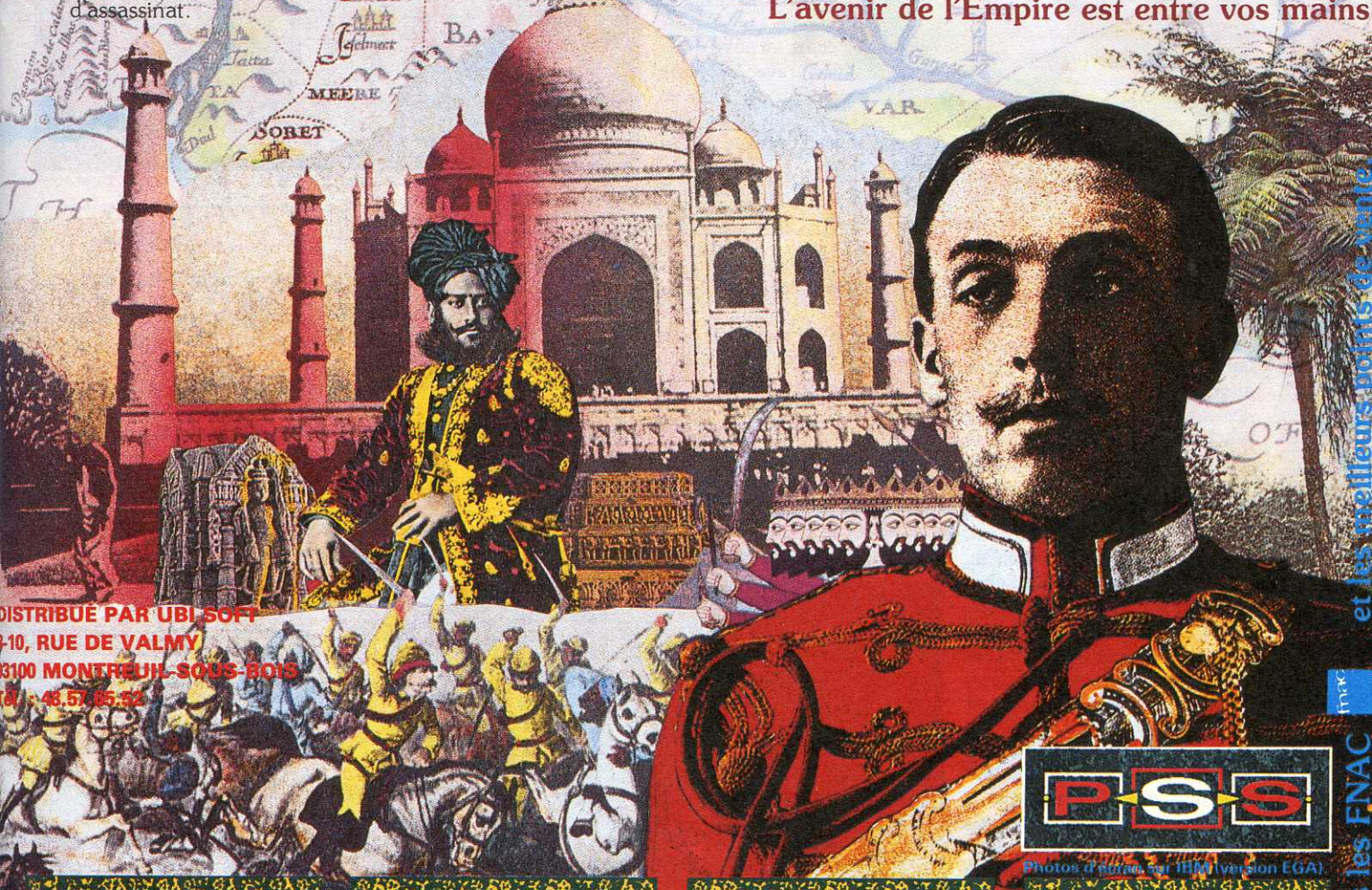
- ★ Décors et séquences animées hauts en couleurs.
- ★ Choix de six personnages, dans ce brillant jeu de stratégie/arcade.
- ★ Présentation dans le style épique du cinéma.
- ★ Effets sonores époustouflants.
- ★ Organisez des courses d'éléphants et des chasses au tigre
- ★ Faites face à des catastrophes naturelles : tremblements de terre, déluges et famine.
- ★ Produit compatible avec la carte (pour PC).
- ★ Disponible sur Amiga, ST, PC 5.25 et 3.5.

LA PERLE DE L'ORIENT EST TACHÉE DE SANG

L'Inde au début du XIXe siècle. L'autorité de l'Empereur commence à diminuer. Dans tout le pays des fractions rivales essayent de s'emparer du pouvoir.

C'est votre chance de changer le cours de l'histoire. Incarnez l'un des six prétendants pour l'Empire et préparez-vous pour la conquête de l'Inde. Prenez des Etats opposants, faites face à de violentes émeutes, organisez des manifestations à grand spectacle pour impressionner vos rivaux et empêcher des tentatives d'assassinat.

L'avenir de l'Empire est entre vos mains



DISTRIBUÉ PAR UBI SOFT
3-10, RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS
Tél. : 48.57.65.52

PSS

Photos d'écran sur IBM (version EGA)

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

NEWS

S.F.M.I. : REVUE DE DETAIL

Elles sont belles mes disquettes, elles sont belles !

Des jeux, encore des jeux ! Serrez vos ceintures et carrez bien vos fesses, vous allez être de la revue...

TOTAL RECALL

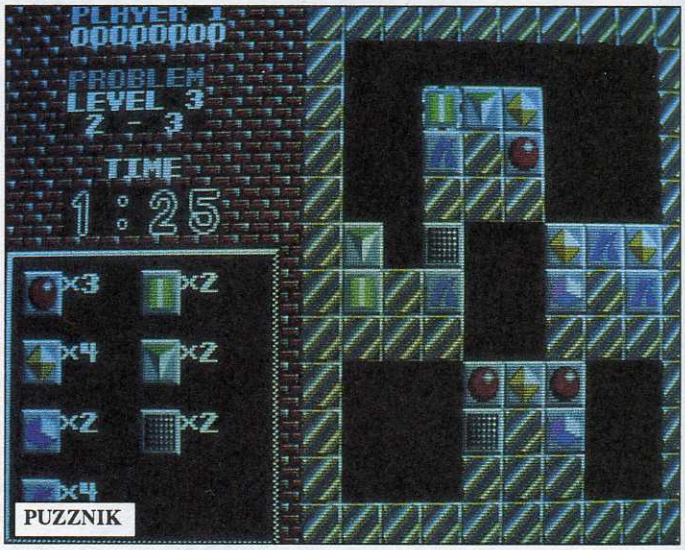
Evénement cinématographique de la fin de l'année, cette science-fictionnerie magistrale (vous l'avez vue ? Géniale *it's not* ?) débouche traditionnellement sur une adaptation disponible fin octobre sur ST, Amiga et Amstrad CPC. Ocean s'est inspiré des scènes cruciales du film (le contraire m'eût étonné) pour concocter cinq étapes distinctes. La recherche d'éléments épars (destinés à constituer une mallette), un réseau de plates-formes, une course-poursuite en taxi sur la planète Mars, un carnage parmi les sbires du dictateur, une fuite éperdue à nouveau en taxi et le bouquet final : un duel impitoyable contre le vil Cohaagen en personne... L'action exaltante et le soin apporté aux graphismes et à l'animation offrent matière à s'identifier au héros amnésique Doug - Schwarzenegger.

NAVY SEALS

Et hop ! Pendant qu'on y est, une autre adaptation Ocean du film d'action qui doit sortir chez nous en principe fin novembre, sous le titre **Les Meilleurs**. En fait, la sempiternelle histoire d'un sauvetage en territoire adverse. Cinq marines triés sur le volet ont pour mission de ramener sains et saufs un pilote d'hélico et son copain détenus par des fanatiques arabes (incroyable ! Mais où vont-ils chercher tout ça ?). Ce thème extrêmement original, comme chacun peut en juger, nous vaudra à la même période un jeu - ST Amiga et Amstrad cartouche - visiblement de plate-forme, heu... (attendez, je compulse ma liste de clichés...), voilà : un jeu de plate-forme riche en rebondissements (comme Arkanoid) !

PUZZNIK

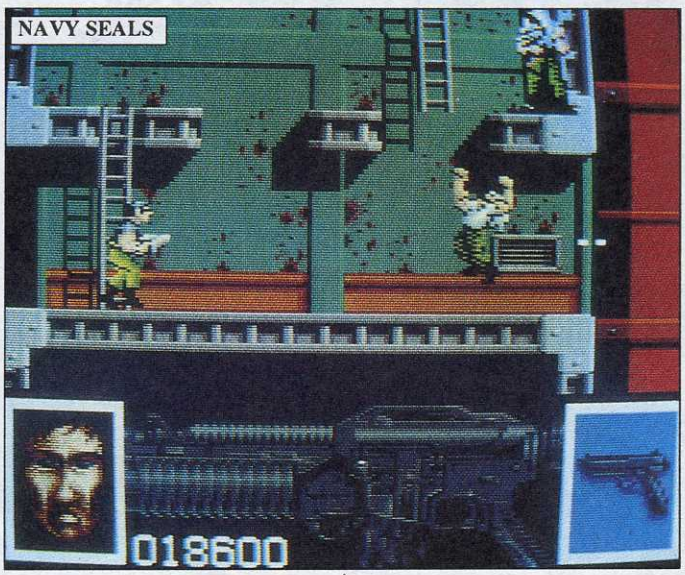
Preuve que l'arcade sait flatter parfois (mais rarement) l'intelligence du joueur, ce casse-tête de Taito qu'Ocean nous promet début novembre sur ST, Amiga et Amstrad CPC... En un temps limite et au fait des contraintes imposées, le surdoué doit repérer les cubes identiques du décor et les réunir afin qu'ils s'anéantissent. Si les premiers tableaux se révèlent rassurants, on est assez vite tenu en échec au point d'être obligé de réfléchir avec le cerveau de sa tête plutôt qu'avec celui du poignet. D'autant que ce jeu offre la bagatelle de 8 niveaux de 144 sections..



PUZZNIK

NARC

Louable entreprise que celle des deux agents de la brigade des stups (la D.E.A., Drug Enforcement Agency) que vous incarnez dans cette adaptation Ocean du jeu d'arcade de Williams. Assainir, en usant d'arguments décisifs, les endroits chauds d'une ville comme il en existe malheureusement : ghettos, entrepôts abandonnés, stations de métro, bordels etc. Comme le veut la coutume, le dernier tableau est propice à une rencontre au sommet manichéenne entre l'incarnation du Bien - vous - et celle du mal, Mister Big. Une pléthore de trafiquants, des armes qui, comme les feuilles mortes se ramassent à l'appel (non, Johnny, "à la pelle"), d'honorables animations et onze niveaux d'une intense cruauté fin novembre sur ST, Amiga et Amstrad CPC.



NAVY SEALS

S.C.I. (Special Criminal Investigation)

Encore en plein Ocean, voici la suite de *Chase H.Q.*, où il était question d'une course-poursuite en Porsche. Celle-ci ayant beaucoup souffert, nos joyeux duettistes ont cette fois troqué leur épave contre une Ferrari. L'animation a gagné en fluidité (aucun rapport de cause à effet), le circuit est agréablement vallonné et l'action pimentée des répliques de l'adversaire. A fond la caisse en novembre sur Amiga, ST et Amstrad cartouche.

STRIDER 2

Défenseur de l'aveugle et de l'orphelin (mais non, Johnny...), *Strider* s'annonce derechef chez Capcom pour voler au secours de madame la Présidente détenue, la pauvre, par des extraterrestres. Affublé de son inséparable épée-laser et d'un gyrolaser d'appoint, notre acrobate peut cette fois endosser à l'occasion (selon les icônes raflées au passage) une superbe panoplie de Robocop gagnée à la tombola du coin. A peine débarqué sur la planète Magenta pleine d'étrangers qui sont pas de notre planète, Strider

aura maille à partir et même du mal à repartir. On débute par une forêt à traverser, puis deux tours à escalader, des cavernes souterraines à explorer - lesquelles hébergent un générateur vital pour l'adversaire , le local dudit générateur à visiter et finalement la victime à délivrer dans le vaisseau terrien. Cinq niveaux (j'ai compté sur mes doigts) où il faudra grimper chaînes et cordes, plates-formes et ascensionner (!) comme un fou. Les scrollings multidirectionnels, les graphismes et l'animation sont garantis par US Gold. C'est pour novembre sur ST, Amiga et Amstrad CPC.

ESWAT

Cyber City n'est plus ce qu'elle était ! C'est aussi l'avis de Sega qui tente depuis des lustres d'y faire régner l'ordre par son commando de choc : ESWAT (Elite Weapons And Tactics). Le but de la manœuvre est de manifester une bravoure sans égale durant une quinzaine de niveaux (quais, docks etc.), afin de mériter les honneurs de ce corps d'élite. La racaille pullule et au fil du temps vous troquerez avec soulagement le gilet pare-balles alloué au départ, contre une armure décente et quelques armes puissantes. Cette adaptation US Gold du jeu d'arcade pourra se jouer à deux simultanément fin novembre sur ST, Amiga et Amstrad CPC.

LINE OF FIRE

Le "Rapier Gun", arme d'une sophistication extrême, est la propriété d'une bande d'allumés qui menacent notre fragile démocratie. La mission qui incombe au joueur et à son coéquipier semble aller de soit : récupérer le gadget meurtrier. Malheureusement, la base secrète terroriste située au fin fond de la cambrousse oblige à de horsaines randonnées (jungle, désert, rivières, canyons etc.) et son accès nécessite quelques actions d'éclat (destruction du stock d'armes, du centre de communication, que saisje encore..). Sega, qui aime le réalisme, nous gratifie de graphismes en 3-D avec scrolling avant, arrière, gauche et droite. US Gold, l'adaptateur en titre, précise la date et les lieux de l'opération : décembre sur ST, Amiga et Amstrad CPC.

TOYOTA CELICA GT4 RALLY

Considérée à juste titre comme une des meilleures voiture de rallye, la Toyota Celica GT4 a impressionné Gremlin Graphics au point que l'éditeur n'a pu résister au plaisir de lui rendre hommage. Nous voilà donc en présence d'une simulation 3-D avec vue perçue par le pilote, volant à droite et voix digitalisée du coéquipier. D'ores et déjà, on peut affirmer que la difficulté des circuits, la variété des graphismes et le comportement très réaliste du véhicule emportent l'adhésion. Quelques détails s'ajoutent à la véracité de l'ensemble : les essuie-glaces par mauvais temps, les phares à la tombée de la nuit, etc. De quoi s'y croire en novembre sur ST, Amiga et Amstrad CPC.

M.U.D.S. (Mean Ugly Dirty Sports)

Décidément, Dieu ne s'est pas foulé en créant l'Univers, puisque la vie s'y manifeste partout de la même façon. Pour preuve, le monde de Ghold où une multitude de races éprouvent une fascination semblable à la nôtre pour les rencontres sportives. Rainbow Arts, qui avait révélé les mœurs du Sud avec *Grand Monster Slam*, nous instruit aujourd'hui de celles du Nord avec ce jeu d'une cruauté insoutenable. Des êtres vivants employés comme frisbees sont expédiés dans des fosses pleines de monstres affamés. Et tenez-vous bien, les équipes à gérer se constituent de bagnards qui espèrent ainsi obtenir l'amnistie de leurs crimes ! Immoralité totale en octobre sur Amiga, ST et PC.

MASTERBLAZER

Restons dans les jeux futuristes avec la version ultramoderne de *Ballblazer* (Lucasfilm), revue et corrigée par Rainbow Arts. Un jeu de boules qui n'a rien de méditerranéen puisque les protagonistes y jouent leur vie aux commandes d'autos tamponneuses sophistiquées. On nous vante les graphismes en 3-D, l'animation extatique et les effets sonores aléatoires. Bref ! Une "performance technique" (sic) en novembre sur Amiga et ST.

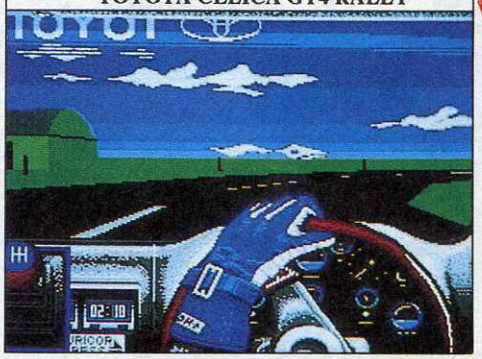
VOODOO NIGHTMARE (Le Cauchemar Vaudou)

Cette aventu'e/a'cade nous ent'aîne au fin fond de l'Af'ique là, dis donc, où, dans la touffeur de la jungle, l'aventurier Boots Barker subit les affres d'une espèce de malédiction. Il tentera tant bien que mal de se tirer d'affaire dans de charmants décors isométriques (vraie fausse 3-D) hauts en couleur, où les bêtes sauvages, les indigènes, les dieux de la jungle et le sorcier de service se disputent la vedette. Il profitera de l'occasion pour faire du troc, visiter des temples souterrains, et aller flamber dans les casinos (?). Palace Software nous promet de l'exotisme fin octobre sur ST et Amiga.

CARTHAGE

Sans être pour autant passéiste, *Psygnosis* nous ramène dans l'antiquité. Le Diogène que vous incarnez n'est pas le masturbateur habitant un tonneau que l'on sait, mais un commandant carthaginois (d'où le titre) visionnaire, qui doit livrer bataille contre les Romains tout en veillant à l'équilibre économique de sa région. Les batailles de chars sont en 3-D, les attaques romaines aléatoires et l'animation fluide à souhait. Allez vous faire voir chez les Grecs en novembre sur ST et Amiga.

TOYOTA CELICA GT4 RALLY



AWESOME

Les aliens sont décidément les plus forts et vous fuyez sagement le système octarien en pleine débâcle. Hélas, votre vaisseau à faible rayon d'action nécessite de fréquentes escales à des fins d'approvisionnement. Hélas, le trajet entre chacune des 8 planètes sera perturbé par des pirates, des convois ennemis, des astéroïdes et bien d'autres gourmandises. Hélas, le moindre gallon de carburant se marchande à mort ! 3 fois hélas et un grand hourra pour les splendides graphismes rotatifs, le pilotage et le T-shirt inclus. Trois disquettes *Psygnosis*, fin octobre, essentiellement sur Amiga.

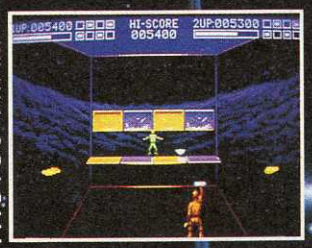
Jean-Claude Paulin

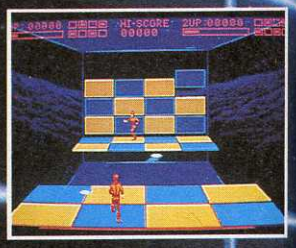
LES GLADIATEURS

SERIE LIMITEE
LE TOUT NOUVEAU FREESBEE SOUPLE!
UN SUPER CADEAU A L'INTERIEUR

ATARI ST /AMIGA
PC et COMP.

PHOTOS ATARI





Après des mois d'entrainement, vous voilà enfin prêt à participer au grand tournoi où vous serez confronté aux plus grands joueurs de la galaxie.
Vêtu de votre combinaison et de votre casque dérodynamique, vous pénétrez dans l'arène construite de dalles de verre.
Il va y avoir du sport !
A l'aide de votre disque et d'un peu de réfléxion vous pouvez anéantir votre adversaire en détruisant certaines dalles, mais tactique et stratégie vous permettront de remporter la partie en lançant votre disque de telle façon que votre adversaire ne puisse le rattraper.
Cette simulation sportive d'une conception tout à fait originale, plaira à tous les passionnés de sports d'adresse.
DISC se distingue par ses animations fluides qui alliées à des sons digitalisés permettra au joueur d'être en prise directe avec le jeu.
A DECOUVRIR ABSOLUMENT...

DISC

DU 3ème MILLENAIRE

3615 LORI
des jeux, des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner

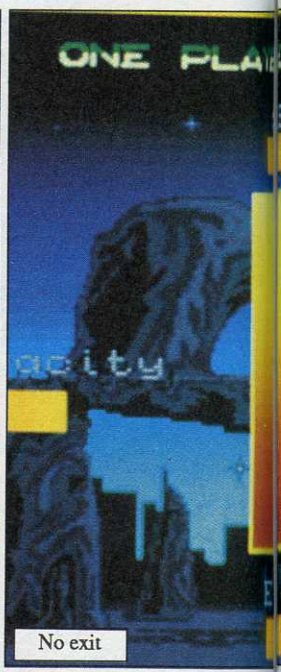
LORICIEL

81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

SUR UN AIR DE ÇA VA QU'ÇA...

Ça va, toi ? Gare ta gueule ! Ça va, allons boire un coup... Mais vieilliront-ils ensemble ? Interflora le dernier mot.

No exit



No exit

Doc Amiga : What's up Prof ?

Prof ST : Houla !

Doc Amiga : Je t'ai connu plus bavard, crapule !

Prof ST : Eh oui, vous avez raison. Seulement moi, à l'époque où j'avais des nouveautés à la pelle, je triomphais modestement...

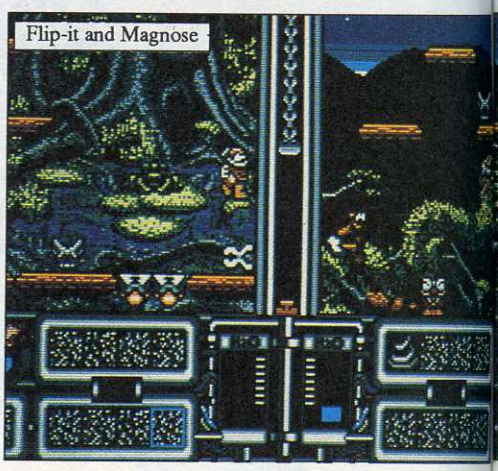
Doc Amiga : Oh lui, eh ! Je rêve, pince-moi, je... ouille !

Prof ST : Ben, je vous ai pincé, quoi.

Doc Amiga : Mais il est dingue ! Bon, je préfère parler dans mon coin et ne plus m'adresser à un pareil fléau. Alors voilà, une fois de plus, ma supériorité écrasante éclate à la face du petit monde de l'informatique. Commençons avec un logiciel de Millenium. **Yolanda** que ça s'appelle. C'est un jeu d'arcade/escalade dans lequel le joueur dirige une jolie barbare. Détail amusant, lorsqu'on boote ou à chaque Game Over, le premier tableau se choisit aléatoirement. Fameux car si l'on meurt avant de passer au suivant, on a au moins une petite consolation. A part ça, les graphismes ne pètent pas le trait et, autre problème, la difficulté se révèle un peu décourageante. Alors crapaud, keske tu dis de ça ?

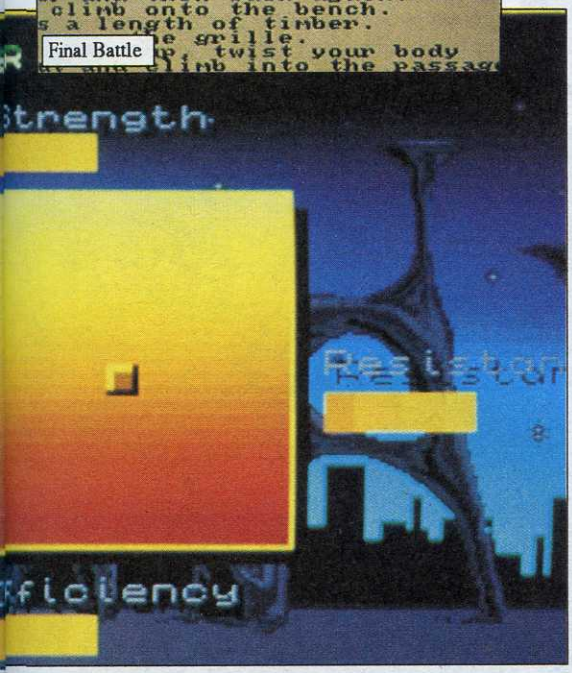
Prof ST : J'en dis que j'ai parlé de ce logiciel il y a des mois (NDR : le mois dernier, Prof !) et bien mieux que vous, en plus. Je ne voudrais pas dire mais ça ne s'arrange pas, côté vocabulaire.

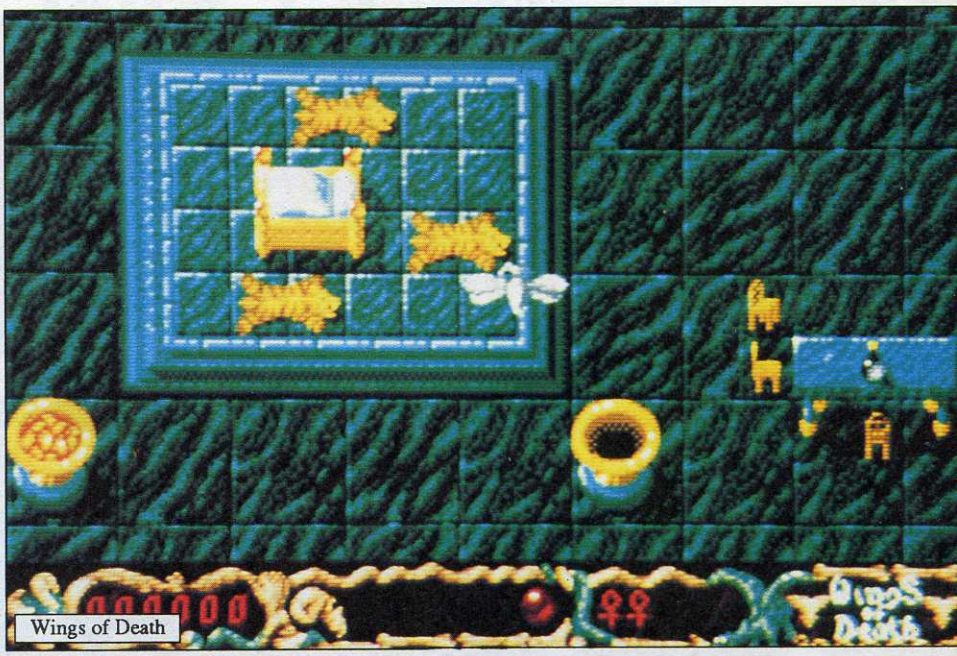
Doc Amiga : Peuh ! Moi, Môssieur, j'ai pas allé longtemps aux écoles, je me suis fait tout seul. Mais qu'importe, je continue. **Shock Wave** de Light Source est un jeu d'arcade qui n'a pas l'air de ce qu'il apparaît être tout au début dans son essence même, kest'en dit, bouffi ?


Flip-it and Magnose

Final Battle

Final Battle




Wings of Death

Prof ST : Mouiiii...

Doc Amiga : Ça commence comme une simulation économique mâtinée de wargame. On choisit d'acheter différents trucs : du pétrole, des hommes - tout ça. Ensuite, on clique sur une sorte de radar afin de choisir l'endroit où on livrera une guerre sans pitié aux envahisseurs assoiffés de sang, venus pour égorger nos fils et nos campagnes...

Prof ST : Compagnes, crétin !

Doc Amiga : Oui, euh, enfin bon. Après, on équipe son appareil avec l'armement de son choix (au début d'ailleurs, il n'y en a pas, de choix). Bref, on part en mission et là, on se retrouve dans un jeu d'arcade pas terrible - il faut bien le dire !

Prof ST : Merci beaucoup, Doc. Allez, à moi. **Les Ailes de La Mort (Wings of Death)** est un jeu d'arcade édité par Eclipse. En dépit d'une musique d'introduction digitalisée relativement réussie, il faut bien avouer que l'ensemble se révèle mortel. Une libellule (un dragon ?) survole un décor jaunâtre tandis que des bébêtes crachent des projectiles. Beuh, c'est pas beau.

Doc Amiga : Pour une fois, je suis d'accord avec toi, tête d'œuf ! On l'a aussi sur Amiga, ce truc. Même remarque en ce qui concerne la musique et la suite des événements. Moche, moche, moche.

En revanche, j'ai un autre truc superbe : **Snow Strike**, d'US Gold. Il s'agit d'un simulateur de vol contre la prise de tête. Au début, on choisit le niveau de difficulté et, ô surprise, son copilote. Très rigolo parce que suivant le type choisi, la mission ne se déroulera pas de la même façon. En effet, on vous laisse accéder à un fichier dans lequel les caractéristiques psychologiques du mec sont prises en compte. Autre détail vraiment agréable, pendant une mission, on peut à tout moment regarder ce qui se passe dans la tour de contrôle. On voit alors le contrôleur aérien de dos. Au moyen de la souris, on peut accéder à plusieurs options. Dans ce cas, la main du contrôleur aérien bouge, et il appuie lui-même sur les commandes. Au menu : météo, progression de l'ennemi, état de l'appareil et tout et tout.

Prof ST : Belle tirade, mon cher. Et voilà **Flip-it and Magnose**, un jeu d'arcade d'Image Works. Mine de rien, cet éditeur propose une multitude de logiciels très bien foutus et assez originaux. Ici, le ou les joueurs dirigent les deux héros éponymes...

Doc Amiga : Kestu dégoise ? ?

Prof ST : .... ou qui donnent leur nom au jeu (cf. Petit Larousse illustré, édition 1981, page 376), ignare : Flip-it et son acolyte Magnose. L'écran, séparé en deux tableaux, montre chacun des personnages. En gros, il s'agit d'un jeu d'escalade. Enfin, de descente, plutôt. En mode un joueur, Magnose dépend de la bonne volonté de l'ordinateur et en mode deux joueurs, chacun choisit son personnage. Dans les deux cas, le premier qui termine le tableau remporte la victoire. Expliqué comme ça, le jeu a l'air un peu nunuche mais en fait, ça vaut son pesant de nouilles. Bien sûr, on n'échappe pas à la collecte de nourriture et de bonus en cours de partie...

Doc Amiga : Eh ben, pour une fois qu'il a un bon jeu, il va nous en chier une pendule de contrebande !

Prof ST : Passons et méprisons l'importun ! Truc super, il est possible de ralentir l'adversaire en posant des pièges. En tout, il existe neuf types d'attrape-cons : à feu, électriques, collants, glacés etc. En jeu à deux, ça donne des frissons. On retrouve un peu les mêmes sensations qu'avec *Spy Versus Spy*.

Doc Amiga : Oui, oui, parle-nous du bon vieux temps, papy.

Prof ST : Cher Doc, vous êtes le grain de sable qui crisse dans les épinards de l'informatique. Eh bien gros malin, qu'avez-vous à répondre à cela ?

Doc Amiga : J'ai plus de jeux que toi ! Par exemple, **No exit**. Il s'agit d'un karaté assez original, puisqu'il propose au joueur de choisir les caractéristiques de son personnage. Original en soi, mais de plus, la façon dont ce choix se fait se révèle aussi assez craquante : on déplace un curseur au milieu d'un carré bordé de quatre fenêtres. Chaque fenêtre représente une caractéristique. Aussi, suivant l'endroit où l'on déplace le curseur, heu...

Prof ST : Bon ben ça suffit, on a compris. Pas la peine de ramer pendant des heures avec ça. Tiens, ça me fait penser, allez savoir pourquoi parce que ça n'a absolument aucun rapport, ça me fait penser, donc, que **Heroes** est une mégacompilation de Domark. Dans le genre baston, il semble difficile de faire mieux: *Licence to Kill, Barbarian 2, The Running Man et Star Wars*, le tout avec un poster de *Star Wars* ! Pas de quoi se plaindre ; pour le prix d'un jeu, voici James Bond, Barbarian, Schwarzenegger

Sophélie

et Skywalker qui déboulent dans votre bécane. On est loin de l'époque où les éditeurs fourguaient les invendus à grand coup de compilations.

Doc Amiga : Oui, et c'est tant mieux. Euh, t'as vu prof, ça fait deux fois qu'on tombe d'accord aujourd'hui. Va tâcher de ne pas en faire une habitude...

Prof ST : Certes. Allez, puisqu'il y a de l'affection dans l'air, je préfère en finir avec **Deluxe Paint 3**. Bon, il permet de dessiner en utilisant jusqu'à 4096 couleurs, de réaliser de belles animations, il est rapide, livré avec trois disquettes (programme, animation et exemples), le mode d'emploi fait 208 pages, hélas en anglais, et il dispose encore de plein d'autres bonnes choses. Retenons la principale : il accepte le mode 512... Ko !

Ouf, les possesseurs de ST anciens vont pouvoir profiter des joies du dessin avec un superbe outil. Bonne nouvelle, hein ?

Doc Amiga : Bof ! On l'a aussi. En revanche, J'ai là un truc superbeau. **Final Battle**, édité par P.S.S.

Prof ST : Je...

Doc Amiga : Oui, je sais que tu l'as. Mais la moyen d'icônes, avec une flopée d'options. Pour la bonne bouche, sachez que la météo, consultable à tout instant, vous sera indispensable pour résoudre l'aventure.

Prof ST : Oui, m...

Doc Amiga : Chut ! Laissez-moi aussi vous vanter un superbe jeu ayant le mérite de montrer ce qu'il ne faut pas faire sur micro : **Waky Rabbit**, une horreur intégrale. On y dirige un petit lapin dans un jardin et on mange des légumes. Hélas, le méchant jardinier essaye d'attraper le gentil pinpin. Oh, le méchant jardinier. Beurk !

Tout cela ne vaut pas **Sophélie**, un jeu d'arcade assez moyen mais la musique, waow ! Tiens Prof, toi qu'es plus tout jeune, ça devrait te plaire, ça ressemble à ce que faisait le Pink Floyd. En fait de flamant rose, c'est bel et bien un zoziau que dirige le joueur. Derrière, le paysage scroll et de grosses météorites volent et essayent de le toucher (le volatile, pas le paysage). Moche, mais jolie bande-son. Ensuite, j'ai aussi **Gremlin 2** d'Elite.

Là aussi, belle musique et de plus, les bruitages nous enchantent, vraiment adorables. Les petits cris digitalisé des Mogwaïs feront frémir nos disciples de plaisir. Cela dit, ça déroule comme un autre jeu d'arcade. Dans le genre adaptation de film, je préférais le jeu d'aventure de *Gremlin 1* ! Sur Commodore, ah, mais sur Commodore 64...

Gremlins 2

Waky Rabbit

différence, c'est que ma version se révèle beaucoup plus belle, plus rapide, plus Amiga, quoi ! Il s'agit d'un jeu d'aventure dans lequel il faut récupérer des trucs et des choses afin de défaire un sorcier méchant comme tout. Au début du jeu, Il faut réussir à s'échapper de prison et aider ses trois comparses à en faire de même. Ensuite, les choses sérieuses commencent. Bonne nouvelle, certaines scènes se passent à l'extérieur, de quoi faire bronzer les aventuriers. Tout se commande à la souris au

Prof ST : Oh ! vous aviez un C64, Doc ? Moi aussi. Vraiment une bonne bécane. Sans vouloir vous jeter de roses, vous remontez dans mon estime, Doc.

Doc Amiga : Toi aussi Prof. J'te paye un coca ?

Et, une fois n'est pas coutume, ils partirent bras-dessus bras-dessous en parlant de choses et d'autres...

Y A-T-IL UN PROGRAMMEUR DANS LA SALLE ?

Playfair : coder en s'amusant.

Nous avions commencé à publier, voici quelques mois, une série de listings qui, mis bout à bout, devaient constituer une ébauche de gestion de base de données. Il était difficile de prévoir à l'avance la longueur définitive du programme et le nombre d'éditions nécessaires à sa publication. Aujourd'hui encore, ce programme est loin d'être terminé et il nous semble peu judicieux de gaspiller du temps à étudier un thème qui n'intéresse peut-être qu'une minorité d'entre vous. Nous en resterons donc là en ce qui concerne "Saisie". L'expérience tendait à donner quelques rudiments de langage Basic Amstrad aux débutants - nous espérons avoir fait pour le mieux en ce domaine. Néanmoins, si vous êtes intéressés par l'achèvement du programme, n'hésitez pas à nous écrire, nous vous ferons parvenir une copie sur disquette ou une sortie papier.

LE CHIFFRE DE PLAYFAIR

L'arrêt de la publication du listing "Saisie" ne signifie pas que nous ne publierons plus de programmes dans Micro News... Simplement, nous nous en tiendrons dorénavant à des réalisations beaucoup plus courtes et capables d'intéresser le lectorat le plus large. C'est certainement le cas du programme qui suit.

Avant d'en venir à la saisie, ouvrons une page d'histoire. Le **chiffre de Playfair** - ou plus simplement, **le code de Playfair** - fut mis au point en 1854 par un physicien anglais - Charles Wheatstone. Son ami, le baron Playfair, considérant le système comme révolutionnaire, usa de toute son influence pour le faire adopter par le gouvernement anglais. Il en résulta que la méthode reçut son nom et non celui du génial créateur.

Si votre correspondance n'est pas de celles qui peuvent être livrées sans dommage au grand public, vous allez rapidement comprendre l'intérêt d'un code tel que celui que nous vous proposons.

Le principe en est relativement simple - mais encore fallait-il y penser ! La structure de codage se constitue d'un carré alphabétique de 5 x 5 lettres, dont la disposition varie en fonction d'un mot clé de 5 lettres différentes (aucun chiffre ne doit entrer dans la composition du mot clé ou du texte à coder). Le mot clé est inscrit horizontalement sur la première ligne du carré et les lettres restantes disposées par ordre alphabétique en traitant le I et le J comme une unique lettre et en ne répétant pas celles qui composent le mot clé.

Prenons en exemple le mot clé BOITE, le carré en résultant sera le suivant :

B	O	I	T	E
A	C	D	F	G
H	K	L	M	N
P	Q	R	S	U
V	W	X	Y	Z

Comme vous le constatez, le J n'apparaît pas puisqu'il est censé ne faire qu'un avec le I qui compose le mot clé (le programme ne tient d'ailleurs aucun compte du J qui se voit purement et simplement supprimé de l'alphabet).

Voyons maintenant ce qu'il en est du texte à coder. Il ne doit comporter ni ponctuation, ni accentuation, ni aucun caractère n'appartenant pas à l'alphabet. Exemple, la phrase "je suis allé à la banque, un flingue dans chaque main" devra être saisie comme ceci : "je suis alle**a** la banque un flingue dans chaque main". Les caractères gras marquent l'emplacement de caractères accentués remplacés par des caractères non accentués. La virgule entre "banque" et "un" a également été supprimée. Effectué manuellement, le codage passe par la constitution de paires de lettres, ce qui donne "JE SU IS AL LE AL AB AN QU EU NF LI NG UE DA NS CH AQ UE MA IN". Que le dieu Micro soit béni, le programme qui suit nous évite ce petit travail.

La transformation de Playfair se fonde sur le fait que les lettres de chaque paire ne peuvent avoir que trois états :

1/ Elles occupent la même ligne.

2/ Elles occupent la même colonne.

3/ Elles n'entrent pas dans les deux cas précédents.

De là découlent trois règles :

1/ Chaque lettre d'une paire qui occupe la même ligne se remplace par celle qui se trouve sur sa droite. Par exemple : RS devient SU. Si la lettre est située à l'extrême droite de la ligne, on lui substitue la première ligne de la même rangée. Exemple : SU devient UP.

2/ Chaque lettre d'une paire qui occupe la même colonne se remplace par celle qui se trouve au-dessous. Par exemple : LI devient RD. Si la lettre se situe au bas de la colonne, on lui substitue celle du sommet de la même colonne. Exemple : AV devient HB.

3/ Chaque lettre d'une paire qui n'occupe ni la même ligne ni la même colonne se remplace par la lettre qui se trouve au point d'intersection de sa ligne et de la colonne de l'autre lettre en respectant l'ordre des paires. Exemple : IS devient TR ou AL devient DH.

CONCRETEMENT

Reprenons notre exemple depuis le début. Nous disposons d'un mot clé "BOITE", et d'un texte :

je suis alle a la banque un flingue dans chaque main

Une fois codé, celui-ci deviendra :

TB UP TR DH NI DH HA GH RP GZ MG RD UN ZG FC MU AK CP ZG HF EL

Plutôt hermétique pour celui qui ne connaît pas le procédé ou le mot clé...

LIGNE PAR LIGNE

Lignes **30 à 50** : dimensionnement des différents tableaux :

- alph$(25) : tableau alphabétique
- pf$(6,6) : carré alphabétique
- texor$(500) : fichier texte brut
- texl$(500) : fichier texte épuré des espaces
- pl$(250) : fichier texte par paires de lettres et remplissage de alph$(25).

Lignes **60 à 160** : menu et attribution des titres en fonction du choix effectué (codage ou décodage).

Ligne **200 à 330** : saisie du mot clé et insertion des cinq lettres sur la première ligne de pf$(6,6). En **240**, la lettre J est remplacée par I dès la saisie du mot clé. En **310**, chaque case d'alph$(25) correspondant à une lettre du mot clé est marquée d'un 0 (zéro) afin qu'elle ne puisse être réutilisée.

Lignes **400 à 460** : le reste du carré alphabétique est comblé.

Lignes **510 à 710** : saisie du texte à coder ou à décoder. L'éditeur de texte est simplifié à l'extrême - il ne permet la saisie que des caractères autorisés. L'effacement s'obtient par la touche DEL et la validation par la touche ENTER. En cas d'erreur de saisie, le programme informe l'utilisateur par un bip sonore ainsi que par un texte en

surbrillance en bas de l'écran.

Lignes **750 à 830** : le texte brut (texor$(500)) est épuré des CHR$(32), c'est-à-dire des espaces pour entrer dans texl$(500) dont le contenu est lui-même transformé en paires de lettres pour être injecté dans pl$(250).

Lignes **870 à 1000** : chaque paire de lettres est étudiée de façon à connaître l'emplacement de ses composantes sur le carré alphabétique. Une fois les coordonnées des deux lettres trouvées, celles-ci sont envoyées dans le sous-programme de codage ou de décodage suivant le choix effectué au lancement du programme.

Lignes **1040 à 1130** : les coordonnées de chaque paire de lettres sont analysées de la manière suivante :

1/ Les lettres de la paire ne sont disposées ni sur la même ligne, ni sur la même colonne.

2/ Les lettres de la paire sont disposées sur la même colonne.

3/ Les lettres de la paire sont disposées sur la même ligne.

- En **1070, 1080** et **1100, 1110**, on vérifie si la lettre n'est pas positionnée en bout de ligne ou de colonne.

Lignes **1170 à 1260** : même principe que précédemment, à quelques nuances près. Très simple à comprendre si le système de codage expliqué plus haut est acquis.

Lignes **1300 et 1310** : affichage du résultat final.

LISTING

```
10 CLEAR
20 MODE 2
30 DATA A,B,C,D,E,F,G,H,
,K,L, M,N,O,P,Q,R,S,T,U,V
,W,X,Y,Z
40 DIM alph$(25),pf$(6,6)
,texor$(500),texl$(500),pl$
(250)
50 FOR b=1 TO 25:READ
alph$(b):NEXT b
60 LOCATE 1,1:PRINT CH
R$(24);" MENU";CHR$(24)
70 LOCATE 1,3:PRINT " 1
- CODAGE":LOCATE1,5:P
RINT" 2 - DECODAGE"
80 a$=INKEY$
90 IF a$="" THEN 80
100 IF ASC(a$)=49 OR AS
C(a$)=50 THEN choix= AS
C(a$)-48
110 IF ASC(a$)=38 THEN
choix=1
120 IF ASC(a$)=123 THE
N choix=2
130 IF choix<>1 AND choi
x<>2 THEN CLS:GOTO 60
140 CLS
150 IF choix=1 THEN title$
="ENTREZ LE TEXTE A C
ODER SANS PONCTUATI
ONS NI CHIFFRES":title1$
="TEXTE EN CODE"
160 IF choix=2 THEN title$
="ENTREZ LE TEXTE A D
ECODER" : title1$="TEXT
E DECODE"
170 '
180 ' **** ENTREE DU MO
T CLE SUR LA PREMIER
E LIGNE DE LA GRILLE
****
190 '
200 a=1
210 LOCATE 1,1:PRINT C
HR$(24);" ENTREZ LE MO
T CLE SANS REPETITION
DE LETTRE : ";CHR$(24)
220 a$=INKEY$
230 IF a$="" THEN 220
240 IF ASC(a$)=127 THE
N GOSUB 350:GOTO 220
250 IF UPPER$(a$)="J"
THEN a$="I"
260 a$=UPPER$(a$)
270 LOCATE 47+a*2,1:PR
INT a$
280 GOSUB 300
290 a=a+1:IF a<6 THEN G
OTO 220 ELSE GOTO 380
300 pf$(a,1)=a$
310 FOR b=1 TO 25
320 IF alph$(b)=a$ THEN
alph$(b)="0"
330 NEXT b
340 RETURN
350 IF a=1 THEN LOCATE
47+a*2,1:PRINT CHR$(7):
RETURN
360 a$=" ":a=a-1:LOCATE
47+a*2,1:PRINT a$:RETU
RN
370 '
380 ' **** REMPLISSAGE
DE LA GRILLE PF$ ****
390 '
400 x=1:y=2:b=1
410 IF alph$(b)<>"0" THE
N pf$(x,y)=alph$(b):GOTO
430
420 b=b+1:GOTO 410
430 B=B+1:x=x+1
440 IF x=6 THEN x=1:y=y
+1
450 IF y=6 THEN GOTO 4
80
460 GOTO 410
470 '
480 ' **** ENTREE DU TE
XTE A CODER ****
490 '
500 CLS
510 LOCATE 1,1:PRINT C
HR$(24);" ";title$;" ";CHR$(
24)
520 a=1:b=1:c=1
530 LOCATE 27,25:PRINT
CHR$(24);" DEL --> EFFA
CEMENT " ; CHR$(24);"
";CHR$(24); " ENTER -->
VALIDATION ";CHR$(24)
540 a$=INKEY$
550 LOCATE b,c+2:PRINT
" "
560 LOCATE b,c+2:PRINT
"_"
570 IF a$="" THEN 540
580 a$=UPPER$(a$)
590 IF ASC(a$)=74 THEN
a$="I":GOTO 650
600 IF ASC(a$)=13 THEN
730
610 IF ASC(a$)=127 THE
N LOCATE b,c+2:PRINT"
":GOSUB 690:GOTO 540
620 IF ASC(a$)<65 AND A
SC(a$)>32 THEN GOSUB
710:GOTO 540
630 IF ASC(a$)>90 AND A
SC(a$)<97 THEN GOSUB
710:GOTO 540
640 IF ASC(a$)>122 THE
N GOSUB 710:GOTO 540
650 texor$(a)=a$
660 IF b>80 THEN c=c+1:
b=1
670 LOCATE b,c+2:PRINT
texor$(a)
680 a=a+1:b=b+1
685 IF a=500 THEN PRIN
T CHR$(7):LOCATE 1,25:
PRINT CHR$(24);" FIN DE
TEXTE ";CHR$(24):FOR i=
1 TO 1000:NEXT:LOCATE
1,25:PRINT"
":GOTO 730
686 GOTO 540
690 IF b=1 THEN LOCATE
b,c+2:PRINT CHR$(7):RE
TURN
700 b=b-1:a=a-1:texor$(a)
="":IF b<1 THEN b=80:c=c
-1:RETURN ELSE RETUR
N
710 PRINT CHR$(7):LOC
ATE 1,25:PRINT CHR$(2
4);" ERREUR D'ENTREE
";CHR$(24):FOR i=1 TO 1
000:NEXT:LOCATE 1,25:P
RINT" ":RETURN
720 '
730 ' **** TRANSFORMAT
ION DU TEXTE EN PAIRE
S DE L ETTRES ****
740 '
750 CLS
760 i=1:j=1
770 IF texor$(j)=CHR$(32)
THEN j=j+1:texl$(i)=texor$
(j):GOTO 790
780 texl$(i)=texor$(j)
790 i=i+1:j=j+1
800 IF j<=a THEN 770
810 l=i
820 a=1
830 FOR j=1 TO i STEP 2
:pl$(a)=texl$(j)+texl$(j+1):a=
a+1:NEXT j
840 '
850 ' **** REPERAGE
DES EMPLACEMENTS
DES LETTRES SUR LA
GRILLE DE CODAGE ****
860 '
870 LOCATE 1,1:PRINT C
HR$(24);" ";title1$;" ";CHR
$(24)
880 LOCATE 1,3
890 a=1:b=1
900 IF a=INT(l/2) THEN 13
20
910 a$=MID$(pl$(a),b,1):
GOSUB 940
920 IF b=2 THEN GOSUB
1000:b=1:a=a+1:GOTO 90
0
930 b=b+1:GOTO 900
940 c=1:d=1
950 IF a$=pf$(c,d) THEN x
(b)=c:y(b)=d:RETURN
960 c=c+1
970 IF c>5 THEN d=d+1: c
=1
980 IF d>5 AND c=5 THEN
1310
990 GOTO 950
1000 ON CHOIX GOSUB
1040,1170 : RETURN
1010 '
```

```
1020 ' **** CODAGE ****
1030 '
1040 IF x(1)<>x(2) AND y(
1)<>y(2) THEN GOSUB 11
30 : RETURN
1050 IF x(1)=x(2) AND y(1)
<>y(2) THEN GOSUB 11
00:RETURN
1060 IF y(1)=y(2) AND x(1)
<>x(2) THEN GOSUB 107
0 : RETURN
1070 IF x(1)=5 THEN x(1)=
0
1080 IF x(2)=5 THEN x(2)=
0
1090 MID$(pl$(a),1,1)=pf$
(x(1)+1,y(1)) : MID$(pl$(a),
2,1) = pf$(x(2)+1,y(2)): GO
TO 1300
1100 IF y(1)=5 THEN y(1)=
0
1110 IF y(2)=5 THEN y(2)=
0
1120 MID$(pl$(a),1,1)=pf$
(x(1),y(1)+1) : MID$(pl$(a)
,2,1) = pf$(x(2),y(2)+1) : G
OTO 1300
1130 MID$(pl$(a),1,1)=pf$
(x(2),y(1)):MID$(pl$(a),2,1
) = pf$(x(1),y(2)) : GOTO 1
300
1140 '
1150 ' **** DECODAGE **
**
1160 '
1170 IF x(1)<>x(2) AND y(
1)<>y(2) THEN GOSUB 12
60:RETURN
1180 IF x(1)=x(2) AND y(1
)<>y(2) THEN GOSUB 123
0:RETURN
1190 IF y(1)=y(2) AND x(1)
<>x(2) THEN GOSUB 120
0 : RETURN
1200 IF x(1)=1 THEN x(1)
=6
1210 IF x(2)=1 THEN x(2)
=6
1220 MID$(pl$(a),1,1)=pf$
(x(1)-1,y(1)):MID$(pl$(a),2,
1)=pf$(x(2)-1,y(2)):GOTO
1300
1230 IF y(1)=1 THEN y(1)
=6
1240 IF y(2)=1 THEN y(2)
=6
1250 MID$(pl$(a),1,1)=pf$
(x(1),y(1)-1) : MID$(pl$(a)
,2,1) = pf$(x(2),y(2)-1) : G
OTO 1300
1260 MID$(pl$(a),1,1)=pf$
(x(2),y(1)) : MID$(pl$(a),2,
1) = pf$(x(1),y(2))
1270 '
1280 ' **** AFFICHAGE C
ODAGE ET DECODAGE
****
1290 '
1300 PRINT pl$(a);" ";
1310 RETURN
1320 END
```

AU TRAVAIL

Tel qu'il est conçu, le programme ne permet de saisir qu'un nombre limité de caractères (500 au total). Néanmoins, si le cœur vous en dit, il est possible de procéder à une petite modification et d'augmenter ainsi le nombre de caractères acceptables. Si 1 000 caractères sont mieux appropriés à vos besoins, procédez comme suit (les paramètres en gras sont ceux qui doivent varier) :

40 DIM alph$(25),pf$(6,6),texor$(**1000**),texl$(**1000**), pl$(**500**)

685 IF a=**1000** THEN PRINT CHR$(7):LOCATE 1,25:PRINT CHR$(24);" FIN DE TEXTE ";CHR$(24)...

Vous voici donc armé d'un système de chiffrage qui a fait la force de l'armée britannique au cours de la seconde moitié du siècle dernier... Faites-en bon usage !

Capitaine Pixel

LES MEGADEMOS MICRO NEWS POUR AMIGA

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F

- MEGADEMO N°1 (*Red Sector 2*) (fonctionne avec *Red Sector 1*)
- MEGADEMO N°2 (Scoopex)
- MEGADEMO N°3 (*Rebels Coma*)
- MEGADEMO N°4 (*Rebels Méga-blast*)
- MEGADEMO N°5 (*Kefrens 2*) (fonctionne avec *Kefrens 1*)
- MEGADEMO N°6 (*Avenger*)
- MEGADEMO N°7 (*Alcatraz*)
- MEGADEMO N°8 (*Kefrens 1*)
- MEGADEMO N°9 (*Red Sector 1*)
- MEGADEMO N°10 (*Mental Hangover*)

Bon de commande à envoyer à **Micro News (MEGADEMOS), 67, av. du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre**

Nom : _____

Adresse : _____

_____

Tél. : _____

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12 F
Total à payer	

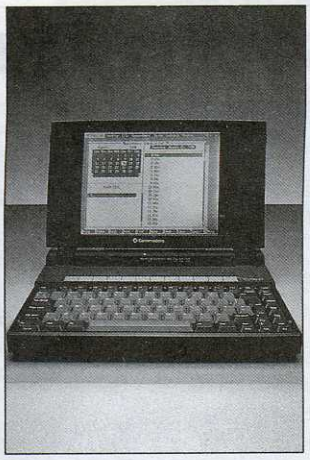
NEWS

PC TOUR : THE PROGRESS

Génération 3 Amstrad

Grâce à la foultitude de produits divers et variés qui font leur apparition, le PC s'universalise...

Si mes confrères peuvent à juste titre se vanter de crouler sous une avalanche de jeux, je n'ai pour ma part pas à me plaindre... La rentrée est à tout le moins aussi importante dans le monde des compatibles que dans l'univers de la micro loisirs. D'ailleurs, en voici la preuve...



FAIRE-PART

Commençons donc avec un faire-part de naissance, concernant le dernier-né de Commodore : le **C286-LT**. Surnommé le "notebook" par ses concepteurs, ce portable compte plus d'un atout dans son lecteur de disquettes. Il est léger - environ 3 kilos -, puissant - doté d'un 80286 et d'un Mo de RAM -, agréable à l'œil - écran VGA monochrome par LCD rétro-éclairé -, autonome - il fonctionne près de 3 heures sans interruption... Le tout pour le prix très raisonnable de 23 700 F environ. La vitesse d'horloge du *C286-LT* est de 12 MHz et sa mémoire extensible à 5 Mo. Outre son lecteur de disquettes 3"1/2 d'une capacité de 1,44 Mo, il dispose d'un disque dur de 20 Mo. Sa taille (31 x 25 x 5 cm) se révèle très nettement inférieure à celle d'un attaché-case conventionnel, ce qui lui confère une vocation de grand voyageur.

Comparé à ses principaux concurrents, tel le Sanyo 17 NB, le petit Commodore présente un avantage certain, celui du prix, inférieur de 7 000 F environ. Pour de plus amples renseignements : *Commodore France, 152, avenue de Verdun, 9137 Issy-les-Moulineaux Cedex. Tél : 46.44.55.55.*

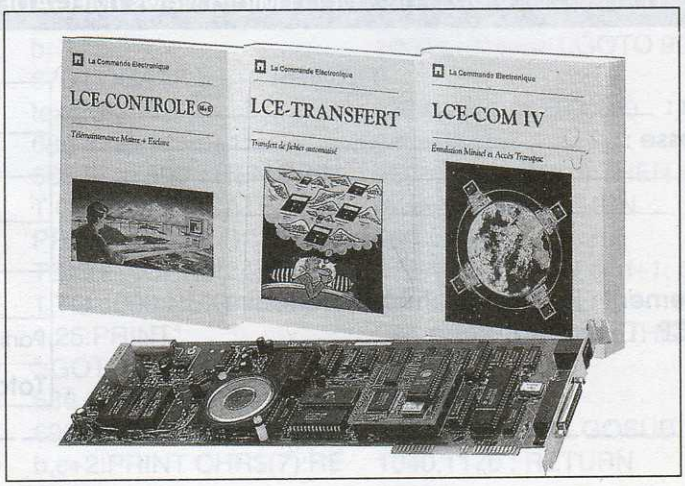
PASSEZ LA COMMANDE...

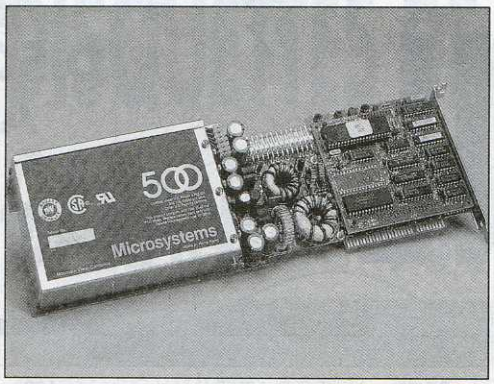
Pour ce qui est des rentrées en fanfare, La Commande Electronique ne demeure pas en reste. Comme à l'accoutumée, LCE nous propose de bien belles choses, à commencer par la nouvelle production de **dBase 4 1.1** en français. Après plus d'une année de dur labeur pour une centaine de programmeurs, la nouvelle version de ce somptueux système de gestion de bases de données se trouve enfin opérationnelle ! Ses principaux atouts - outre la francisation - sont : performance accrue, rapidité poussée et place mémoire minimale nécessaire au fonctionnement - ces deux derniers plus fonctionnent de façon interdépendante. L'accent étant mis sur la vitesse, on a équipé *dBase 4 1.1.* d'un utilitaire qui améliore les performances de votre disque dur. D'une fiabilité à toute épreuve - 5 millions de tests ont été effectués par près de 3 000 testeurs sur plus de 750 configurations différentes - ce programme remportera certainement un très grand succès. Il est à noter que les possesseurs des anciennes versions 1.0 vont bénéficier d'une mise à jour pour 180 F environ, et ce jusqu'au 31 décembre 1990.

A matériels nouveaux, logiciels nouveaux ! Pour cette rentrée 1990, La Commande présente trois nouveaux logiciels de communication : **LCE-Com 4**, émulateur Minitel standard, et Minitel 2 qui supporte les principaux protocoles de communication et intègre la procédure de compression PKZIP (offrant une réduction de la taille des fichiers d'environ 50%, ce qui diminue d'autant les coûts de transmission) ; **LCE-Contrôle**, logiciel de télémaintenance qui permet d'assister ou de dépanner des utilisateurs à distance ; **LCE-Transfert**, qui veille à la qualité des transferts de fichiers en en assurant la gestion automatiquement. Chacun de ces produits est livré en standard avec tous les modems LCE ou vendu séparément au prix public de 1 175 F environ.

... A LA COMMANDE !

Les compilations ne sont pas l'apanage des seuls éditeurs du secteur ludique. Ainsi, histoire de se mettre au parfum, La Commande Electronique associe deux de ses





best-sellers dans une offre exceptionnelle dont la date-limite court jusqu'au 31 décembre 1990. Jusque-là, pour 9 400 F environ, tout acheteur du logiciel intégré **Framework 3** se verra remettre un **EAO** et un modem **LCE-124**. Comme ses initiales l'indiquent, l'EAO est à vocation didactique et permet à l'utilisateur d'acquérir rapidement les automatismes nécessaires à une prise en main du progiciel. Le modem, quant à lui, se révèle parfaitement adapté à *Framework 3* puisqu'il fonctionne indifféremment en mode V22bis - pour les communications en 2 400 bps - et en mode V23 - pour l'émulation Minitel. Comme tous les modems de LCE, le *LCE-124* est livré avec trois logiciels de télécommunication : *LCE-COM 4*, *LCE-Contrôle* et *LCE-Transfert*.

Puisque nous en sommes aux modems, citons le tout nouveau venu : le **LCE-125**. Première carte modem autoconfigurable au monde, la *LCE-125* affiche une entière compatibilité avec Hayes. De plus, elle fonctionne indifféremment en mode synchrone ou asynchrone et supporte les normes les plus usitées : V21, V23, V22 et V22 bis. La carte *LCE-125* est commercialisée au prix de 5 330 F.

Personne n'étant à l'abri d'une coupure de courant intempestive, *LCE* propose un onduleur original, puisque au format carte 1 slot. La **PowerSave 500** se charge automatiquement de la sauvegarde de la mémoire vive, vidéo, étendue et paginée, dès l'instant où survient la coupure. Lors de la remise sous tension, elle opère une restitution complète de l'environnement de travail, ce qui permet à l'utilisateur de reprendre sa tâche où il l'avait laissée. Sa puissance de 200 watts permet à la *PowerSave 500* de fonctionner sur tout XT, AT et 386. Elle est livrée avec un câble d'alimentation et un logiciel pour la modique somme de 3 546 F.

Pour tout renseignement complémentaire concernant les produits LCE, s'adresser à *La Commande Electronique, tél. : 32.64.63.62.*

NOUVEAUX AMSTRAD

Comme chez Commodore, l'automne s'annonce fertile en rebondissements pour Amstrad qui présente, non pas un, mais trois nouveaux micros : les **PC Génération 3**. Trois différents modèles de base - **PC 3086**, **PC 3286** et **PC 3386 SX** - et 24 configurations forment cette nouvelle gamme. Outre les qualités certaines de ces machines, leur intérêt principal réside dans leur prix respectif toujours en accord avec la politique Amstrad : de 7 100 F pour un **PC 3086 SD 12 MD** (modèle de base) à 19 000 F pour un **PC 3386 HD 14 HRCD** (modèle haut de gamme). Pour tout complément d'information, s'adresser à *Amstrad France , 72-78, Grande-Rue, BP 73 - 92310 Sèvres. Tél : 46.26.08.83.*

COM 1 OURAGAN

Le **Light Modem** de Com 1 se présente sous la forme d'une prise DB 25 aux dimensions très restreintes : 72 x 43 x 21 mm. Il se connecte directement sur les ports série et fonctionne en mode V23 Videotex full duplex. Muni d'un câble téléphonique et d'une prise RJ11, il peut être relié à tous les standards de communication européens ou américains. Sa consommation (4,5 mA), aussi réduite que ses dimensions, lui permet de fonctionner sans autre source d'alimentation que celle du signal du port série. On est redevable de cette petite prouesse technique au chip spécifique élaboré par Com 1.

Si le nombre d'exemplaires vendus constitue pour vous un synonyme de qualité, sachez que de nombreux constructeurs comme Toshiba, Hewlett Packard, et plus récemment IBM France, font d'ores et déjà confiance à cet appareil. En effet, ce sont plus de 130 000 *Light Modem* qui équiperont prochainement les PS/1 et autres portables Toshiba. Pour plus de renseignements *Com 1, tél. : 56.39.80.91.*

VADE RETRO VIRUSAS !

Par les temps qui courent, personne n'est à l'abri d'un virus destructeur. Et lorsqu'on sait les ravages dont se rendent coupables ces "bestioles" à l'intérieur d'un disque dur, on s'en méfie... L'un des plus sûrs moyens de se prémunir de ces microphages : bien évidemment l'antivirus **PC-Cillin** qui, malgré son nom, n'a pas été mis au point par Fleming, mais par les programmeurs de la société américaine Trend Micro Device... Il est distribué en France par AB Soft. A l'opposé de la plupart des programmes de ce type, *PC-Cillin* se compose de deux parties : matérielle et logicielle. Grâce à cette combinaison, il garantit cinq protections absolues contre tous les types de virus connus... ou inconnus : détection, prévention, quarantaine, auto-immunité et rétablissement des données vitales du disque dur. La partie matérielle se compose d'un boîtier de sécurité externe connecté au port imprimante. Sa mission : sauvegarder les données vitales du disque dur que sont le boot sector et la table de partitions afin de les préserver de toute attaque virulente et vérifier à tout moment l'intégrité de la partie logicielle. La partie logicielle, elle, s'articule autour de deux programmes, respectivement chargés de la protection des fichiers sur supports magnétiques et du contenu de la mémoire. Accessoirement, *PC-Cillin* dispose d'un utilitaire destiné à éliminer les virus sur des fichiers déjà contaminés. Cet antivirus se trouve disponible en version française au prix de 1 760 F. Pour de plus amples renseignements, contacter *AB Soft* au *45.04.42.03*.

A la prochaine pour une autre fournée de nouveautés PC !

Abondos

PC-VOUS UN PEU, POUR VOIR !

La simple vue d'un IBM PC vous plonge dans un état d'hébétude ? Vous faites donc partie de cette clientèle béotienne fort prisée des éditions informatiques.

Sybex, bouleversé par les atermoiements des "non-initiés", propose à leur usage : **Micro-Ordinateur mode d'emploi**, de Daniel Rougé. Très éloigné du galimatias des manuels de référence, cet ouvrage de 320 pages (128 F), non exempt d'humour, exprime en termes simples ce que l'utilisateur potentiel (ou débutant) est en droit de connaître. Mieux vaut en effet, avant de faire son choix parmi la faune des XT, AT, PS et autres PC 386, être quelque peu familiarisé avec les microprocesseurs et leur cadence, la mémoire, les disquettes, les disques durs et leur capacité, le système d'exploitation MS-DOS et ses commandes de base, les types d'imprimantes, les extensions (cartes graphiques, mémoires, modem etc.) et les principaux logiciels du marché. Un glossaire complète le tout ainsi qu'une liste des galères traditionnelles avec remèdes appropriés.

LA MICRO PAS CHERE A DOMICILE

BY MAIL

8, rue Robert-Planquette 75018 PARIS

42 64 32 07

PROMO 149 F DISQUETTES 3" AMSTRAD MADE IN JAPAN PAR 10

AMSTRAD

12 JEUX FANTASTIQUES.....140/190
1000 BORNES 95
4X4 OFF ROAD-RACE.....95
A VIEW TO KILL.....90/99
ALTERNATIVE WORLD GAMES .90/
BATMAN THE MOVIE.....149
BEACH VOLLEY 99/145
BEVERLEY HILLS COP 140
BLUE STAR 90
BLUE WAR 90
BOB MORANE/JUNGLE.....199/
BOB MORANE OCEAN.....120/165
BOB MORANE SCIENCE-FICTION ...199/129
BRIDE OF FRANKIEN.....99/
BUBBLE GHOST.....129/
BUDGET FAMILIAL 90
CAMELOT WARRIORS.....90/
CAPITAINE BLOOD.....139/195
CASTLE MASTER 99/155
CHAMONIX CHALLENGE 90
CHAMPIONSHIP SPRINT.....90
CHAMPIONSHIP BASEBALL 90
CHARTBUSTERS.....90/
CLASSIQUES 1 .....120/149
CLASSIQUES 2.....120/149
CLEVER AND SMART 125/195
COIN OP HITS.....140/170
COLOSSUS CHESS 4.0.....95/135
COMPILATION.....145/
COMPUTER HITS VOL. 4.....99/
COMPUTER CLASSIC 99/
CRAZY CARS 2.....125/165
DARK FUSION.....119/
DEATHRIDE.....90/
DEATHSCAPE.....90/
DOG FIGHT 2287 .....95/
DON CAMILLO.....95
DOUBLE ACTION 140/190
DOUBLE DETENTE 149
DRIVERS.....139/195
DUNGEON'S REVENGE.....90
DYNAMIC DUO.....95
DYNASTY WARS.....105/135
E-MOTION 140
EAGLE'S RIDER.....190
ELIMINATOR.....119/159
EPUX 21 .....140/
ERE HITS VOL 1 90
ERE HITS.....90
FIRE.....149
FIRETRAP.....115/95
FIVE STAR VOL. 5.....99/
FORCES MAGIQUES 139/
FREDDY HARDEST.....90/90
FUTUR KNIGHT 90/
GALACTIC GAMES.....99/95
GAMES WINTER EDITION 99/
GARDEN PARTY 90
GAUNTLET 1 + GAUNTLET 2.....110
GEANT D'ARCADE 2.....149/219
GEE BEE AIR RALLY.....90/
GETDEXTER 2 90
GHOSTBUSTER 2 .....95/135
GLOBE TROTTER 99
GOLD SILVER BRONZE 159/
HATE.....99/
HEAVY METAL.....99/140
HEROS.....195
HI-JACK 90/
HIGH FRONTIER 95/
HOWARD THE DUCK.....90/
IMPOSSABALL 90/
IMPOSSAMOLE 90/140
INQUISITOR.....149/
ISS.....90
JAWS.....209
JOYSTICK THUNDER 95/95
JUNGLE JANE.....90
KAT TRAP.....99/
KARNOV.....90
KILL UNTIL DEAD.....95/
KNIGHT FORCE 129/169
L'ANGE DE CRISTAL 90
LA COLLECTION CPC 159/195
LA COMPIL'OCEAN.....149/225
LA MARQUE JAUNE.....139/
LED STORM.....99/99
LE MANOIR DE MORTEVIELLE 195
LE VIETHAN.....99/
LES 100 % A D'OR.....145/195
LES BARBARES 145/195
LES FANATIQUES 235
LES FUTURISTES.....149/
LES HITS DE NOEL.....99/
LES INCORRUPTIBLES 99/149
LES JUSTICIERS 2 189
LES PRIVES 129/175
LES VAINQUEURS.....140/190
LOST SATELLITE (S.O.S. SPACE) 95
MADBALL 95/
MAITRE NINJA 125/179
MANOIR DE MORTEVILLE 199
MAXIBOURSE.....129/169
METRO 2018.....95/95
MIDNIGHT RESISTANCE.....99/189
MISSSION EN RAFALE.....129/.
MONOPOLIC 95
MOONWALKER 145
NIGHT RAIDER 99/
NINJA WARRIOR 99/145
OCEAN DYNAMITE 195
PETER BEARSLEY 95/129
PURPLE SATURN DAY.....119/175
QIN.....90
R-TYPE 109/
RAINBOW ISLANDS 90/140
RALLY CROSS CHALLENGE ..139/179
RANARAMA 95/
RETURN OF THE JEDI 99/
ROY OF THE ROVERS 99/
RX 220.....90/99
SARACEN 90
SCAMBLE SPIRITS.....95/139
SENTINEL 90
SEPULCRI 90/
SIDE ARMS 99/
SKYX.....129
SONIC BOOM 95/145
SPACE GAME 99
SPIDERMAN.....130/175
STREET SPORT BASKETBALL 99/
STRIDER 149
STUNT CAR RACER 109/
SUPER FLIPPARD 90
SUPER SCRAMBLE 159
SUPER SPRINT.....90
SUPER WONDERBOY 99/
THE DEEP.....99/159
THE EYE 90/95
THEY STALE A MILLION 95/
THING ON A PRING 99/
TNT (COMP) 149/249
TOTAL ECLIPSE.....99/
TRAILBLAZER.....99/
TRIAOX.....95/
TUJAD 95/
TURBO OUTRUN.....95/145
TURRICAN.....95/139
WHEELS OFFIRE (COMP) 149/
WILD STREETS.....169
WORLD CUP 90.....145/145

MANETTES

KONIX NAVIGATOR 145
MANETTE INFRAROUGE 349
MANETTE US GOLD 105
MICRO BLASTER 109
MICRO BLASTER TRANSPARENT...109
PROLONG. JOYSTICK (ST OU AMIGA).....48
QUICKJOY "JET FIGHTER" 139
QUICKJOY 2 89
QUICKJOY JUNIOR.....55
QUICKJOY 2 JUNIOR.....59
QUICKJOY 3 95
QUICKJOY 5 179
QUICKJOY STICK 85
QUICKJOY JUNIOR STICK 65
SPEEDKING KONIS.....95
SPEEKING KONIX AUTOFIRE.....129
VOLANT CHALLENGER 299
TAPIS SOURIS 49
SOURIS PC.....279
SOURIS ST 219
SOURIS AMIGA 219

PROMO AMSTRAD

DANDY 49/
ERE HITS VOL. 1 49
GIFT PACK THILLET.....49/49
QUAD 49/49
LA FORMULE 49
L'ANGE DE CRISTAL 49
METRO 49/
PX 220.....49/
SPACE ACE 49/49
SUPER SKI.....49/49
SUPREME CHALLENGE 49/
SENTINEL 49
SUPERMAN 49/
TRIAXOS.....49/
TUJAD 49/
WERNER.....49/

AMSTRAD CARTOUCHES

BATMAN 359
BARBARIAN 2.....359
OPERATION THUNDERBOLT.....359
SHADOW WARRIOR 359
SWITCHBLADE.....359
KLAX 359

SEGA

MEGADRIVE JAPONAISE 1 450

AFTER BURNER 2 395
ALEX KIDD 395
ASSAULT SUIT LEYNOS.....395
COLUMS.....395
CURSE.....395
DJ BOY 395
DARWIN 395
Z-SWAT 395
FINAL BLOW BOXING 395
GHOSTBUSTERS 395
HERZOG 2 395
HURRICANE.....395
LAST BATTLE 395
NEW ZEALAND STORY 395
OSOMATSUKIN (BIG FUN) 395
PHELIOS 395
RAMBO 3 395
SPACE HARRIER 2 395
SUPER BASKETBALL 395
TATSUJIN 395
THUNDERFORCE 2 395
WIP RUSH.....395
WORDL CUP SOCCER 395
ZOOM.....395

POUR NINTENDO

CAPTAIN COMIX 359
CRYSTAL MINES.....359
GALACTIC CRUSADER.....359
MASTER CHU.....359
METAL FIGHTER 359
SILENT ASSAULT 359
ROBODEMONS.....359
P'RADIKUS 359
KING'S NEPTUNE ADVENTURE.....359

ATARI ST/STE

ACTION D'ENFER 245
ACTION SERVICE 99
ANTAGA.....195
ASTAROTH 185
BEACH VOLLEY.....190
BIO-CHALLENGE.....169
BOBO 99
CAPITAINE BLOOD 99
CARDS.....169
CASTLE MASTER.....245
CAHSE H.Q. 190
CHESS PLAYER 2050.....265
COMBO RACER 235
COMMANDO ELITE 195
COMPILATION ACTION 2.....345
CRASH GARRET 245
DAMOCLES.....195
DARK FUSION.....199
DEFLEKTOR.....169
DRILLER.....195
EAGLE'S RIDER 245
FIRE 235
FIRE ET FORGET 2 259
FOFT.....245
GHOSTBUSTERS 2 229
GHOULS'N' GHOSTS 199
GOLD OF THE AZTECS.....195
GREATEST COLLECTION 185
HARD DRIVIN' 190
IMPOSSAMOLE 199
INDIANA JONES AVENTURE 239
INFESTATION 239
IVANHOE 199
KNIGHT FORCE 235
L'AGENT QUI M'AIMAIT 195
LA MARQUE JAUNE.....169
LAST DUEL.....185
LES AVENTURIERS 295
LES DIEUX DE LA MER 99
LES GENS D'OR 245
LES GUERRIERS.....285
LES INCORRUPTIBLES 195
LES JUSTICIERS 1.....245
LES PORTES DU TEMPS 225
MACADAM BUMPER.....99
MAGNUM 4 295
MAUPITI ISLAND.....265
MEURTRE A VENISE 199
MIDNIGHT RESISTANCES.....245
NIGHT BREED 245
NINJA SPIRIT 239
NO EXIT.....195
OPERATION JUPITER 99
OPERATION STEALTH 289
OPERATION THUNDERBOLT.....189

PROMO 195 F DISQUETTES DF/DD 3"1/2 PAR 50 GARANTIES 100% MADE IN JAPAN

P-47	245
PACMANIA	240
PAPER BOY	195
PLAY BAC	95
PHOENIX	99
PLAYER MANAGER	265
POWER PLAY	239
PREMIERE COLLECTION	265
PROHIBITION	99
PRO TENNIS	185
PURPLE SATURN DAY	225
RAIDERS	245
RALLY CROSS CHALLENGE	245
RICK DANGEROUS	235
ROPY ET MASTICO	195
ROTOX	195
RVF HONDA	265
SHADOW OF THE BEAST	265
SHADOW WARRIORS	190
SECRET AGENT	190
SNOWSTRIKE	225
SONIC BOOM	295
SPACE HARRIER 2	195
STUNT CAR RACER	225
SUPER SCAMBLE	199
SUPER WONDERBOY	235
THE EYE	195
TIE BREAK	245
TNT	99
TRAUMA	99
TRIAD VOL. 3	295
TURBO GT	119
TURLOGH LE RODEUR	225
TURRICANE	225
TWIN LORD	225
VICTORY ROAD	165
VOGEGER	185
WANTED	99
WARBEK'S QUEST	99
WILD LIFE	185
WIRLIGIG	225

AMIGA

ACTION SERVICE	199
AR KANOID 2	195
ASTAROH	235
ASTATE	239
AXEL'S MAGIC HAMMER	179
BACKLASH	225
BAD CAD	245
BATMAN THE MOVIE	235
BATTLE VALLEY	199
BEACH VOLLEY	245
BLOCK OUT	239
BLOODWYCH	225
BUBBLE GHOST	225
CALIFORNIA GAMES	195
CHASE H.Q.	239
CHESS PLAYER 2150	279
COMBO RACER	239
COMPILATION ACTION 2	289
COMPUTER HITS	125
CRAZY CARS 2	245
DAMOCLES	195
DEFLEKTOR	225
DIGIPLAINT 3	795
DIZZY DICE	95
DOUBLE DETENTE	239
DRAGONS BREATH	289
DRILLER	199
DYNASTY WARS	239
EDITION ONE	245
E-MOTION	245
EMMANUELLE	179
F-29 RETALIATOR	245
FIRE	235
FIRE ET FORGET 2	259
FOFT	265
GAZZA'S SUPER SOCCER	225
GHOSTBUSTERS 2	235
GOLD RUNNER	190
GOLDEN PATH	139
GOL OF THE ASTECS	245
HEROES OF THE LANCE	199
HOTBALL	95
HOT ROD	240
IMPOSSAMOLE	199
INFESTATION	239
INSANITY FIGHT	245
ITALY 90	225
IVANHOE	239
JEANNE D'ARC	99
JINXTER	190
KARATE KID 2	190
L'AGENT QUI M'AIMAIT	195
LAST NINJA 2	239
LED STORM	199
LES AVENTURIERS	249
LES GEN D'OR	240
LES INCORRUPTIBLES	245
LES JUSTICIERS 1-2	240
LES VOYAGEURS DU TEMPS	290
LOST PATROL	239
MAUPITI ISLAND	279
MEURTRE A VENISE	195
MIDNIGHT RESISTANCE	245
NIGHTBREED	245
MINDBENDER	225
MISSION ELEVATOR	249
NIL DIEU VIVANT	90
NINJA SPIRIT	240
ONSLAUGHT	190
OPERATION WOLF	199
OVERLANDER	215
P-47	239
PLAYER MANAGER	259
PORTAL	299
POWER DRIFT	245
POWER PLAY	90
PURPLE SATURN DAY	195
RENEGADE	225
RETURN OF THE JEDI	169
ROCKET RANGER	225
RODY ET MASTICO	190
ROTOX	245
SCAMBLE SPIRIT	169
SHADOW WARRIORS	239
SHINOBI	225
SIDE ARMS	249
SLAYERS	225
SPACE ACE	390
SPACE BALL	295
SPACE HARRIER 2	190
SPIDERTRONIC	190
STARGLIDER 2	179
STEEL	199
STORMLORD 1	225
STREET FIGHTER	249
STRIDER	239
STREET SPORT BASKETBALL	199
SUBBATTLE SIM	249
SUPER HUEY	199
SUPER SCRAMBLE	225
SUPER WONDERBOY	239
SWITCH BLADE	195
THE DEEP	245
THE KILLINY GAME SHOW	245
THUNDERBLADE	249
TIE BREAK	239
TNT (COMP)	295
TOWER OF BABEL	239
TURBO OUTRUN	239
TV SPORTS BASKETBALL	245
UTLIMATE DARTS	190
VICTORY ROAD	229
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	90
WESTERN GAMES	190
WHIRLIGIG	195

THOMSON

1000 BORNES	/99
BIVOUAC	/99
BLUE STAR	/99
BLUE WAR	/99
BREAKER	/99
BUDGET FAMILIAL	/99
CLASSIQUES 1	169/199
CLASSIQUES 2	169/199
CLASSIQUES 3	169/
CLASSIQUES 4	169/199
DEMONIA	/99
DON CAMILLO	/99
DOSSIER BOERHAVE	/99
GARDEN PARTY	/99
L'AFFAIRE SIDNEY	/99
LA MARQUE JAUNE	/99
LAS VEGAS (MO5)	/99
LAS VEGAS (TO7B 70)	/99
LES ATHLETES (MO5)	/99
LES CHEVALIERS	129/
LES DIEUX DE LA MER	/99
LES DIEUX DU STADE (TO9)	/99
LES DIEUX DU STADE (MO5/TO7 70)	/99
LES FUTURISTES	129/
LES HITS DE GREMLIN	195/
LES HITS D'OCEAN	195/195
LES PRIVES	129/
MARCHE A L'OMBRE	/99
MAXIBOURSE	/169
MEURTRES EN SERIE	/99
OCEANIA	/99
PLANETE MORTE	/99
PLAY BAC	/99
QUAD	/99

(Dans la limite des stocks disponibles)

K7/DISQUETTES

BON DE COMMANDE A ENVOYER A
BY MAIL - 8, rue Robert-Planquette, 75018 PARIS

TITRES	PRIX
Frais de port jeux : 20 F ; matériel : 100 F ; 50 disquettes vierges : 30 F (+ 10 F par 50 suppl.)	
Total à payer =	

NOM .....

ADRESSE .....

.....

VILLE ..... CODE POSTAL .....

Tél. : .....

TYPE DE CONSOLE OU D'ORDINATEUR .....

..... K7 ❐ ..... Disk ❐ .....

MODE DE PAIEMENT :

❐ **CHEQUE**

❐ **MANDAT-LETTRE**

TECH

TENIR LE MANCHE A DEUX...

Votre partenaire informatisé vous ennuie ? Envoyez-le paître et remplacez-le par votre meilleur ami !

Vous, le cascadeur de *Stunt Car*, rentrez au stand ! Vous, le pilote de *Falcon F-16*, arrêtez de casser du Mig et rentrez à la base ! Vous, le motard de *RVF Honda*, cessez immédiatement les essais et venez rejoindre vos camarades autour de cette page !

Contre quel adversaire vous battez-vous ? Dans chacun de ces jeux, vous vous éclatez comme des fous... oui, mais contre votre ordinateur. Comme on le sait, un micro ne fait que restituer ce qu'on a bien voulu lui enfourner dans sa mémoire, ce qui, à la longue, est synonyme de répétition. En revanche, si c'est votre meilleur pote qui vous met des bâtons dans les roues ou qui vous expédie un missile Sidewinder dans les miches, cela devient nettement plus excitant... Surtout si chacun d'entre vous possède ses propres commandes, son propre écran etc. Cela, vous pouvez l'obtenir grâce à une simple liaison série entre deux micro-ordinateurs. Mais ce n'est pas tout, car comme nous le verrons plus loin, le petit montage que nous vous proposons ne se limite pas au domaine du jeu.

RS 232/V24

Ce sont les dénominations d'usage pour désigner la prise série aux normes RS 232 (USA) ou V24 (Europe). Elle se présente sous la forme d'un connecteur mâle 25 broches - à ne pas confondre avec la sortie parallèle qui est femelle - sur lequel nous retrouvons plusieurs signaux :

TX : transmission des données - sortie - broche 2.

RX : réception des données - entrée - broche 3.

RTS : demande d'émission - sortie- broche 4.

CTS : prêt à émettre - entrée - broche 5.

DSR : prêt à émettre - entrée - broche 6.

CD : détection de porteuse - entrée- broche 8.

DTR : terminal prêt - sortie - broche 20.

GND : masse - broche 7.

TECHNIQUEMENT

Notre but est de relier deux ordinateurs. En premier lieu, les données issues du micro que nous nommerons A sortent en **TX** et sont acheminées le long d'un câble vers l'entrée **RX** du micro B. On établit la même liaison dans l'autre sens - sortie de B en **TX** vers A sur **RX**. Simple, non ?

Le reste est un tantinet plus complexe, car il ne faut pas perdre de vue le sens entrée/sortie des différents signaux qui suivent. A demande à émettre et envoie le signal **RTS** sur l'entrée **CD** de B, ce dernier étant ainsi informé qu'on l'appelle. Une liaison similaire doit être faite dans l'autre sens : de B vers A. De ce fait, il y a dialogue permanent. Quand A est à nouveau prêt à recevoir des données, il l'indique via la sortie **DTR** qui agit sur les entrées **CTS** et **DSR** de B. Idem de B vers A. Il ne reste plus qu'à câbler la masse (**GND**) - broche 7 - afin d'égaliser la référence de niveau électrique entre les deux prises. Les signaux varient de -12 à +12 volts.

SOUDURE

Pour fabriquer ce câble, nul besoin d'être maître soudeur... Les raccords sont simples - hormis peut-être le strap entre les broches 5 et 6 - et ne demandent pas une finesse exceptionnelle. La longueur ainsi que le blindage du câble importent peu, ce qui permet, par exemple, de prendre le départ du Grand Prix d'Autriche avec sur la même ligne de départ votre voisin de palier, sans que ni l'un ni l'autre n'ayez à déplacer vos bécanes chéries.

Liste du matériel nécessaire :

- 2 prises Cannon femelles 25 broches munies de leur capot.
- Câble 7 conducteurs (longueur illimitée).

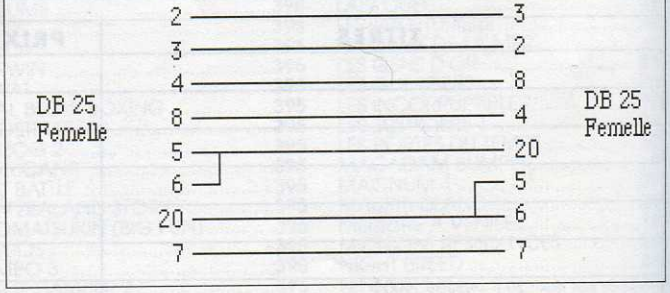
LIAISON CABLE

La norme RS 232 étant respectée partous les constructeurs d'ordinateurs, il ne faut pas s'étonner de voir dans le menu *Comms* de Falcon, par exemple, figurer les options de choix pour l'ordinateur raccordé (ST, Amiga ou Mac).

Comme nous l'avons dit plus haut, le plaisir de jouer à deux n'est pas la seule utilité de ce petit montage. En effet, une autre application intéressante est le transfert de fichiers d'un ordinateur à un autre. Prenons par exemple le cas d'un utilisateur ST disposant d'un émulateur PC tel que PC Ditto. Les fichiers créés pourront être expédiés vers un compatible PC sans avoir à passer par la disquette à l'aide de deux logiciels de communication comme *Emulcom 3* sur ST et *LapLink* sur PC. On évite ainsi l'emploi d'un lecteur 5"1/4 additionnel.

Remarque : ce câble est également appelé **Nullmodem**. Attention, il ne sert qu'à raccorder deux micros entre eux sans modem interposé (d'où son nom). Il ne permet aucune liaison entre ordinateur et périphérique (imprimante, table traçante etc.). **Didier**

LIAISON RS 232 NULL MODEM

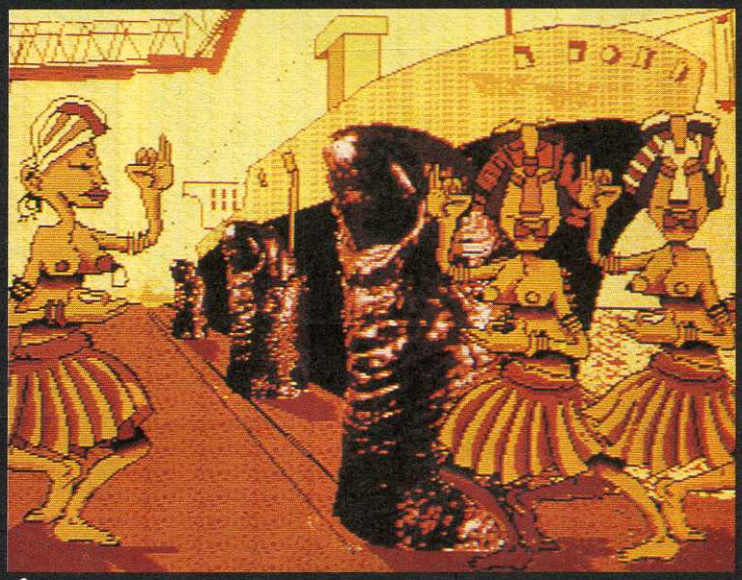


Derka l'alu

La vie d'ma mer

Ernest et son ami gaga.

Derka rentre en ferry-boat de Brazzaville. Il smoke son premier bambou après la douane ! le pied.



Ces seize copines aux cuisses gourmandes lui ont fait une danse d'adieu sur le quai plein de lumière.

Dans ses oreilles résonne le son des masangos.

Ses jambes fatiguées lui rappellent ses nuits extasiées.

Ses narines reniflent l'odeur du lait de vierge fermenté

Ses cheveux gardent la couleur ocre de la terre

Devant ses yeux défilent les photos-souvenirs: Derka se sait ensorcelé par le rythme du balafon

Avec une bonne trique...

... et son walkman à fond, Derka l'alu comate. Dommage que sa tête soit restée là-bas.

BEST OF NEC 1

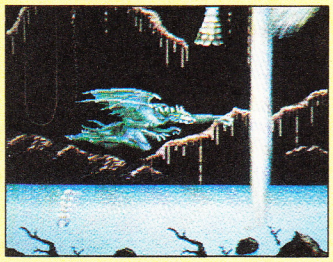
Le NECtar console les pauvres microfans.

Depuis leur avènement, les consoles Nec nous ont agréablement titillé les organes sensoriels.
Pourquoi ? Comment ? Voici une liste non exhaustive des principaux responsables...

PC ENGINE - SUPER GRAFX - TURBO EXPRESS

ALTERED BEAST
(CD Laser Soft)

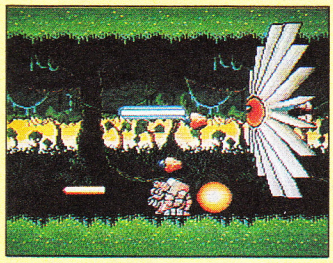
Zeus en appelle à la témérité d'un centurion pour libérer sa fille Athéna enlevée par quelque démon mythologique. Le don de mé-



tamorphose octroyé fera merveille contre les multiples créatures croisées au détour de tableaux somptueux....

ATOMIC ROBOT KID
(carte UPL)

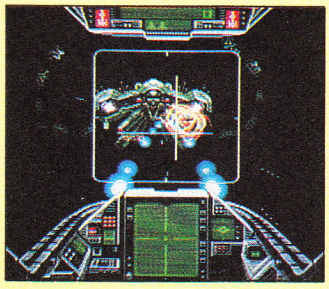
La semence atomique purificatrice viendra-t-elle à bout



de l'ignominie du 25ème stage? Un très beau shoot'em up... où l'on s'ennuie un peu tout de même...

BATTLE ACE
(carte Hudson Soft)

Confortablement installé dans le cockpit de votre chasseur, vous prendrez un pied inouï à nettoyer l'espace aérien des ennemis qui l'encombrent. Pseudo-simulateur de vol non vectoriel pour de vraies émotions de pilote.

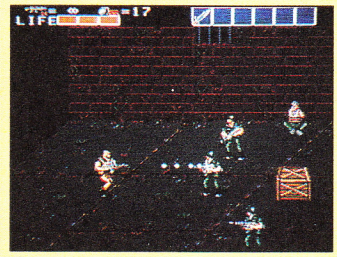


BEBALL
(carte Hudson Soft)

Un petit bout de femme déambule dans une cinquantaine de tableaux en poussant quatre ballons de couleur à placer en des lieux propices. Sympathique, rigolo et tout, v'là un jeu qui désopile.

BLOODY WOLF
(carte Data East)

Prétexte à quelques villégiatures en territoire adverse, la libération de diplomates constitue bien



le passe-temps favori des grands baroudeurs. Jungle, rivières et marécages, pièges mortels et armes sophistiquées agrémentent délicieusement le quotidien guerrier de ce jeu excitant !

CHAN & CHAN
(carte Hudson Soft)

Que l'on choisisse Chan ou Chan pour commencer la partie, on n'échappe pas à la grivoiserie de ce sympathique jeu d'action, où l'énergie s'acquiert dans les toilettes et où l'on pète carrément au nez de l'adversaire. Cette honte pour la jeunesse se révèle néanmoins d'une qualité irréprochable.

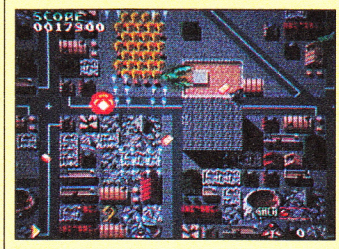
CHASE H.Q.
(carte Taito)

L'action : une Porsche Turbo pleins gaz à la poursuite de hors-la-loi. Après avoir envahi les mi-

cros, *Chase H.Q.* déboule sur la PC Engine ! Quelle différence ! Ultrarapide, fluide, maniable,... comme dans les cafés, quoi. Une bien belle adaptation...

CYBER CORE
(carte Face)

Alléchée par l'immense excrément du dernier tableau, une mouche galactique affronte une nuée d'insectes scatocosmiques.



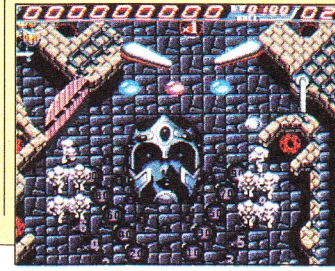
Ben avec ce shoot'em up, on est pas dans la merde !

DEEP BLUE
(carte Namco)

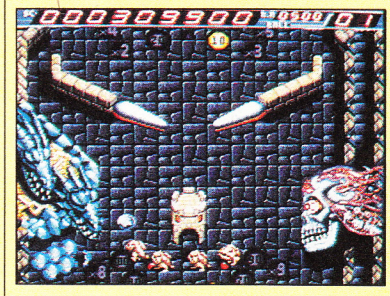
Seule originalité de ce shoot'em up : il se déroule dans un univers aquatique avec scrollings différentiels des fonds marins. Le vaisseau ? Un poisson vaguement exotique.

DEVIL CRUSH
(carte Naxat Soft)

L'esthétique fascinante et l'ambiance terrifique du plus ex-

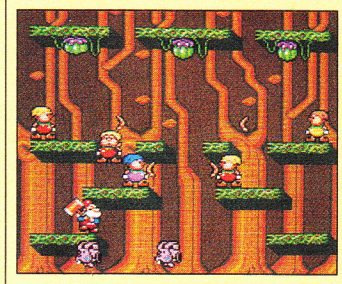


traordinaire jeu de flipper de la galaxie - compromis de billard électrique, shoot'em up et arcade - n'ont d'égales qu'une jouabilité et une maniabilité exemplaires. Un son, je t'en cause pas !..



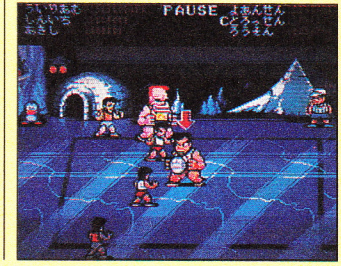
DONDOKODON
(carte Taito)

Grand moment d'émotion (testé dans ce numéro) ! Au péril de leur vie, deux gentils lutins vont affronter en direct les forces du Mal pour les beaux yeux - et le reste - de la fille du roi. Kif-kif *Bubble Bobble* ! 60 stages pour se marrer à deux parmi une éblouissante variété de décors.



DONE SPORT
(carte Naxat Soft)

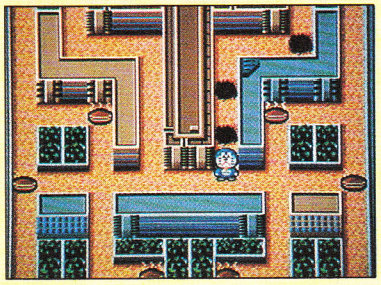
Qui, jadis, n'a joué à la balle au prisonnier ? Les mouvements très nombreux, relatifs au contrôle du ballon, procurent ici un incontestable plaisir. Enfin, une maniabilité exemplaire et un son qui n'est pas en reste complètent à merveille cette création originale et bien réalisée.



PC ENGINE - SUPER GRAFX - CORE GRAFX - TURBO EXPRESS

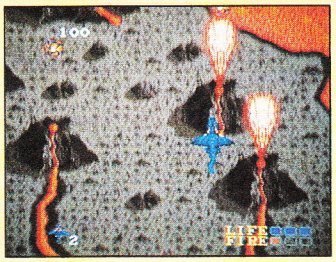
DORAMONE
(carte Hudson Soft)

Cette variante de *Pac-Man*, où une taupe tient le rôle principal, nécessite réflexion et stratégie, surtout au niveau le plus difficile ! Chaque tableau est chronométré et le nombre d'ennemis fort impressionnant.



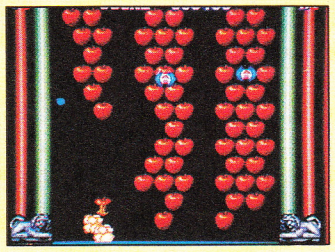
DRAGON SPIRIT
(carte Namco)

Chevauchant un fier destrier ailé et crachotant - dragon multitêtes à postcombustion - vous volez au secours d'Alicia kidnappée par un démon. Grillades garanties !



DROP ROCK
(carte Deco)

Issu des amours coupables d'un casse-briques et d'un *Space Invaders* - une balle, lancée par une raquette, dégomme des grappes de fruits tombant du plafond -, cette curiosité de la nature vaut son pesant d'injouabilité.



EQUINOXE WARRIOR
(carte Namco)

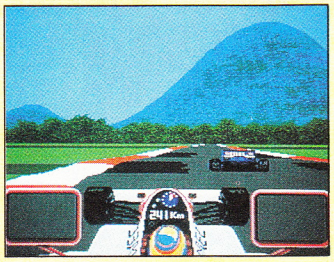
Evoluant dans de sélectionnés décors typiquement japonais, une espèce de ninja d'opérette typiquement japonais pourfend à tort et à travers des créatures totalement mythiques typiquement japonaises...

F1 DREAM
(carte Nec Avenue)

Séduisante variation sur le thème de la compétition automobile, voici un petite course "vue de haut", où les bolides s'apparentent à des modèles réduits. Bien sûr, ça nous change sacrément de la 3-D traditionnelle, mais l'habileté, les réflexes et la pêche sont toujours de mise.

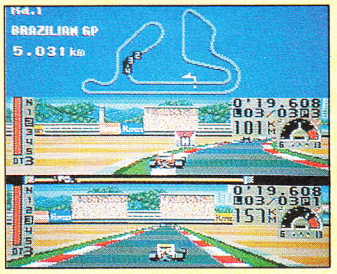
F1 PILOT
(carte Pac-in-Video)

L'écran nous livre en un vrombissement fatal une vue du pilote au volant de son bolide. En toute franchise, l'animation, les graphismes et les bruitages ne classent pas ce logiciel parmi les meilleurs du genre. Prost n'en voudrait pas en pole-position...



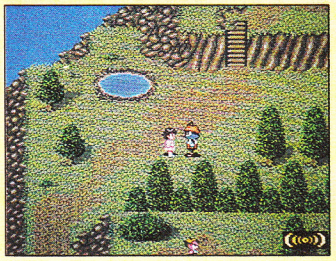
F1 TRIPLE BATTLE
(carte Human Technologie)

Course de Formule 1 où, lorsque trois participants sont en lice, chacun dispose de son écran ! Possibilités offertes : un, deux ou trois joueurs contre l'ordinateur, deux joueurs contre un troisième ou encore quatre simultanément etc. Véhicules paramétrables, musique et vacarme vrombissant des moteurs, digitalisés. La meilleure du genre, plus proche de la simulation que de l'action.



FAERIE DUST STORY
(CD-ROM Laser Soft)

Une fillette, investie d'une mission difficile à déterminer, explore les lieux et édifices d'un vaste domaine, papote avec les autochtones et récolte moult objets nécessaires à sa tâche. La finalité est imprécise, mais la musique cartonne !...

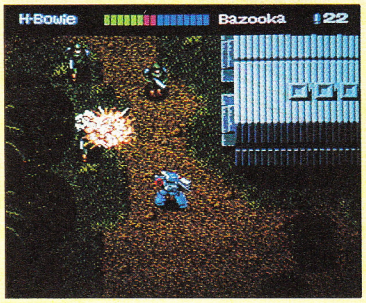


FINAL LAP
(carte Namco)

Parmi les meilleures, cette simulation de Formule 1 est sans nul doute la plus cotée. La musique incite au dépassement (c'est le cas de le dire) et la possibilité de jouer à deux ajoute du piquant à l'affaire (aïe !).

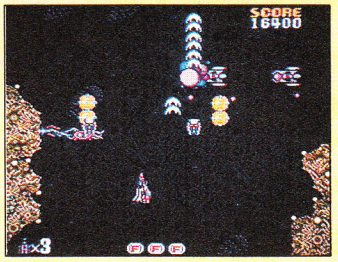
FINAL ZONE 2
(CD-ROM Reno)

Sept héros que l'on dirige à tour de rôle ont pour mission de rendre leur politesse aux ennemis redoutables qui squattent une île sans autorisation. Une panoplie d'armes originales pour des affrontements particulièrement âpres. La musique ? Un vrai régal !



FORMATION ARMED-F
(carte Big Done)

Une fois encore, une lutte acharnée nous oppose à la technologie extravagante des envahisseurs extraterrestres qui infectent de sidérants décors intersidéraux. Et un shoot'em up de plus, sans plus...



FORMATION SOCCER
(carte Human Technologie)

Jeu de foot utilisant toutes les techniques du ballon rond. Possibilité de jouer jusqu'à quatre (deux contre deux) à condition de posséder l'interface ad hoc. Excellente simulation qui n'a rien à envier à *Kick Off 2*.

PC Engine

LA DIFFERENCE!

CD ROM + CORE GRAFX
3990 Frs*

CORE GRAFX
+1 jeu 1290 Frs*
CD ROM
2990 Frs*

PCEngine

SUPER GRAFX
2490 Frs*

VU A
LA TELE

IMAGE PLEIN ECRAN, QUALITE D'IMAGE ET RAPIDITE DE JEU DES MACHINES D'ARCADE A DOMICILE!!
PLUS DE 100 JEUX DEJA DISPONIBLES DE 299 Frs A 399 Frs
COMPATIBLES AVEC LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX ET LA FUTURE NECPORTABLE.

LES CONSOLES VENDUES PAR SODIPENG SONT DES PRODUITS COMMERCIALISES PAR NEC DANS LE MONDE ENTIER (SAUF AUX USA) ET SONT DONC COMPATIBLES AVEC TOUS LES NOUVEAUX DEVELOPPEMENTS DE LA GAMME NEC.
GARANTIE 1 AN SUR TOUTES NOS CONSOLES.
SAV: (16)99.08.90.77
*Prix publics conseillés.

SODIPENG

(16)99.08.89.41
HOT LINE (16)99.08.95.72

TOUTES NOS CONSOLES SONT EQUIPEES DU BOITIER AUDIO VIDEO PLUS

CORE GRAFX, SUPER GRAFX et CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

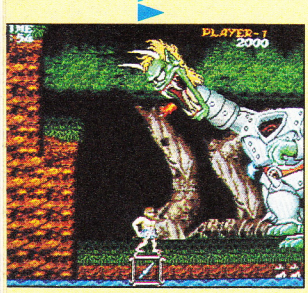
Disponibles dans les meilleurs points de vente. AUCHAN, BOULANGER, CARREFOUR, CONTINENT, FNAC, MAJUSCULE, VIRGIN MEGASTORE...

PC ENGINE - SUPER GRAFX - CORE GRAFX

GALAGA 88
(carte Namco)

Vos chasseurs insecticides auront fort à faire contre l'essaim de mouches multicolores qui vous assaillent de toutes parts. Un standard de salle d'arcade absolument indispensable !

GHOULS'N' GHOSTS
(carte Capcom)



Succès d'arcade où le preux chevalier Arthur, errant par monts et par vaux, doit lutter contre monstres et démons et user de magie pour délivrer sa bien-aimée. Superbe adaptation !

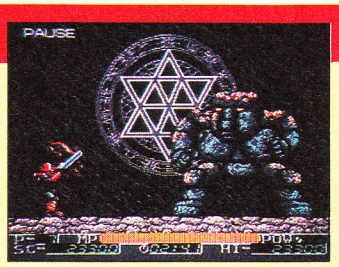
GOLDEN AXE
(CD Laser Soft)

Dans un monde cruel et fantastique, le choix est offert d'incarner un barbare aux muscles saillants, une pulpeuse amazone ou un belliqueux Viking. Doté de pouvoirs magiques, c'est un régal

que de réduire en cendres les horreurs qui défigurent d'aussi magnifiques décors...

GRANZORK
(carte Hudson Soft NEC SUPER GRAFX)

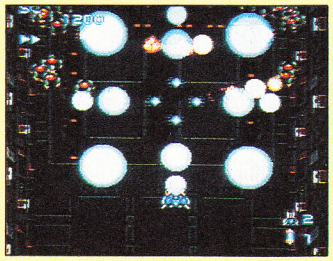
Trois robots justiciers dans l'implacable univers du 24ème siècle postnucléaire. La beauté des décors et les scrollings en parallaxe ou plus simplement, multi-directionnels différentiels simultanés, font l'impériale démonstration des possibilités graphiques de la machine. Bruitages digitalisés,



jouabilité irréprochable et intérêt progressif incitent à multiplier les tentatives en vue de vaincre les sept niveaux diaboliques.

GUNHED
(carte Hudson Soft)

Considéré en son temps comme le shoot'em up du siècle... Graphismes extatiques, sons digitalisés extraordinaires - y compris les phrases clamées de temps à autre -, animation remarquable, musique sublime. J'ai enfin retrouvé mon dictionnaire des superlatifs !...



HEAVY UNIT
(carte Taito)

Vous incarnez un robot fururiste dont la philosophie existentielle s'apparente à celle de l'ancestral Rambo : un armement à faire rouiller de jalousie le porte-avions Clémenceau et une haine farouche contre tout ce qui bouge. Un shoot'em up original dans la plus pure tradition !

HELL EXPLORER
(carte Taito)

Incarnation du bien, un gentil personnage armé d'une balle magique descend aux enfers combattre un démon goguenard. Sept niveaux hauts en couleur, plein de trouvailles, de passages secrets et de monstres délirants.

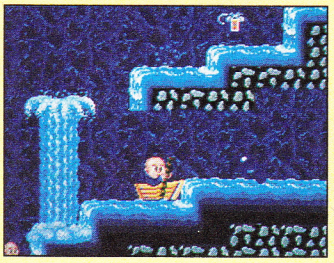
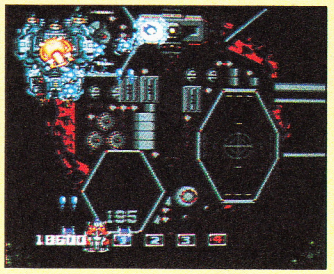


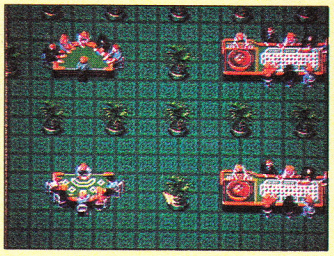
IMAGE FIGHT
(carte Irem)

La richesse et l'originalité des armes de votre vaisseau à hautes performances (il tire dans tous les sens et dispose d'une maniabilité réglable) et la taille imposante des aliens rendent ce shoot'em up très concurrentiel. Aaah, les bruitages ! Ooooh le graphisme !



KING OF CASINO
(carte Victor Musical Ind)

Pour le joueur impénitent qui s'imagine riche, oisif et rongé par le lucre, un assortiment de jeux de casino (roulette, baccara etc.). Super classe comme à Deauville !

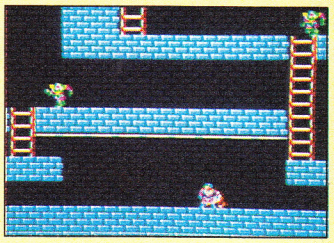


LEGENDARY AXE
(carte Victor Musical IND)

Un primate, d'une hache affublé et de haillons vêtu, décapite gaiement des monstres en sautillant... De l'action, encore de l'action, palpitante, angoissante, sanglante, violente à souhait... Un modèle de barbarie...

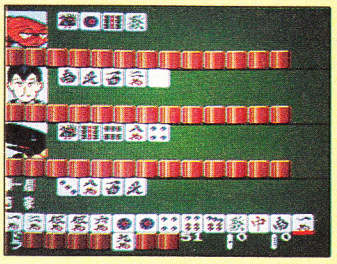
LODE RUNNER
(carte Pack-In-Video)

Légendaire antiquité remise au goût du jour par la grâce de nos amis japonais. Les personnages sont plus gros et se trouvent affublés d'un nouveau look. Le champ de vision s'en trouve rétréci et ne couvre pas la totalité du tableau comme dans l'original. Néanmoins, toujours aussi passionnant !



MAH-JONG
(carte Hudson Soft)

Goûtez à la saveur incomparable d'un divertissement exotique avec ce jeu de dominos à la sauce japonaise. Régal des neurones, très beau et rigolo !

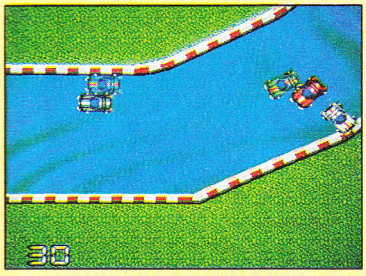


MOTO ROADER
(carte NCS)

Course de voitures offrant la possibilité de jouer à cinq. Avant le départ, une coquette somme est à répartir afin d'améliorer les perfor-

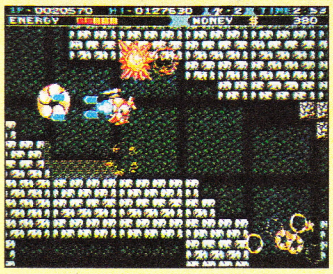
TURBO EXPRESS - PC ENGINE - SUPER GRAFX

mances de votre véhicule (pneumatiques, freins, moteur, etc.). Huit épreuves d'une difficulté progressive pour 10 000 dollars à gagner ! Animation et bande sonore convaincants.



Mr. HELI
(carte Irem)

Cette version Nec du célèbre jeu d'arcade - un petit hélico ovoïde lancé à la conquête de tableaux très inhospitaliers - rassemble tous les ingrédients d'une réussite totale : richesse visuelle, difficulté bien dosée et beaucoup de charme.

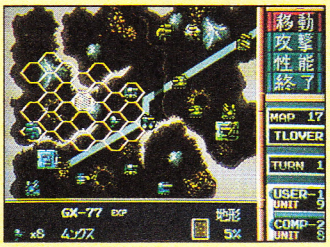


NAXAT OPEN
(carte Naxat Soft)

Une grande bouffée d'air pur avec ce jeu de golf d'excellente facture. Des parcours variés au possible en vues de dessus, superbe animation du tir et la possibilité de jouer à plusieurs. Après choix du handicap, examen du parcours et sélection du club idoine, sus aux trous !

NECTARIS
(carte Hudson Soft)

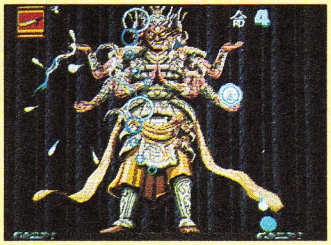
L'action brutale est ici dédaignée au profit de la plus fine stratégie. Une mosaïque de plateaux hexagonaux, sur lesquels on dispose judicieusement une artillerie spatiale, est le théâtre d'une bataille sans merci contre la console ou un adversaire à la



hauteur. Pour jouer au plus malin...

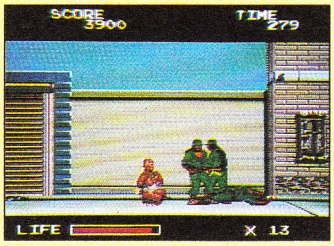
NINJA SPIRIT
(carte Irem)

Un super ninja, doté par la grâce des dieux de pouvoirs surnaturels, se plaît à occire dans de magnifiques tableaux aux scrollings différentiels. Les "boss", traditionnellement présents à chaque fin de stage, sont ici très impressionnants.



NINJA WARRIORS
(carte Taito)

Vieux briscard au chômage, apte au nettoyage en règle de tout bas-quartier infesté de crapules à la solde d'un dictateur à la noix,



cherche mission vaguement suicide. Sabres et shurikens à dispo... Ca va gicler!

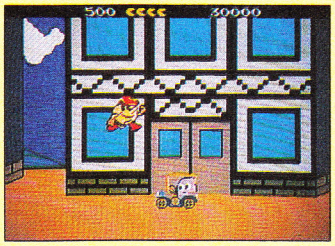
ORDYNE
(carte Namco)

Des niveaux démentiels, des bonus totalement originaux, des monstres drôles et même prompts

à la rigolade, la possibilité de jouer à deux, bref un shoot'em up "extraOrdynaire".

PACLAND
(carte Namco)

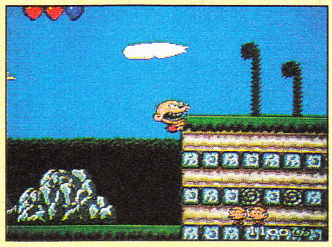
Aucune différence notable avec le jeu d'arcade contant la vie et l'œuvre de *Pac-Man* dans son univers faussement naïf de camembert *mellow yellow*. Dessins, couleurs, animations, astuces, musique, bruitages se révèlent identiques à ceux de l'original, très



contesté par les uns - vénéré par les autres...

PC KID
(carte Hudson Soft)

Visiblement en rupture de ban d'un comic-strip de *Snoopy*, un gnome erre dans un monde pithécanthropoïde hostile et trucu-



lent, bourré de surprises et d'astuces à découvrir. Ah, la rumeur fossilisante de la jungle primitive ! Monstres hilarants et passages secrets truffent les immenses niveaux de ce passionnant jeu de plate-forme.

A suivre...

Jean-Claude Paulin & Sylvain Allain

CHEAT MODE ON THE MOOD

BEBALL

Pour ceux qui veulent en voir plus, il suffit de rentrer les codes suivants : round 50 = 517161 et round final = 810062

Cela vous permettra de voir la superbe fin.

BLOODY WOLF

"Continue" infini, quel pied ! Lors de l'apparition du titre, appuyez sur : HAUT, 1, BAS, 2, GAUCHE, 1, DROITE, 2. Et voilà, à vous de jouer.

DORAMONE

Vous voulez jouer à un niveau encore plus dur, avec votre petite taupe. Alors entrez le code suivant : Fille-Face, Fille-Dos, Taupe-Dos, Taupe-Dos. Et accrochez-vous car tous vos ennemis seront comme vous !

F1 TRIPPLE BATTLE

Pour voir la fin, mettez-vous sur le mode PASSWORD, allez en bas à gauche et tapez : MASUDAMASAMOTO.

GHOULS'N' GHOST

A l'apparition du titre, appuyez sur le bouton RUN, et répétez l'opération. Ensuite dans l'ordre donné, appuyez sur les boutons : HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, 1, 2.

Répétez encore l'opération 6 fois et vous obtiendrez ainsi le maximum de crédits possibles (neuf crédits).

GRANZORK

Lorsque vous voyez le scrolling sinusoïdal, allez 4 fois en bas, puis attendez que l'écran se soit stabilisé. Ensuite appuyez dans l'ordre suivant : HAUT, GAUCHE, BAS, DROITE, maintenez le bouton appuyé et frappez sur le bouton RUN. Ce cheat mode vous donnera accès au choix du stage.

HELL EXPLORER

Au premier stage, devant la première maison, tirez trente fois sur la première tombe : vous ferez apparaître ainsi un passage secret.

NINJA SPIRIT

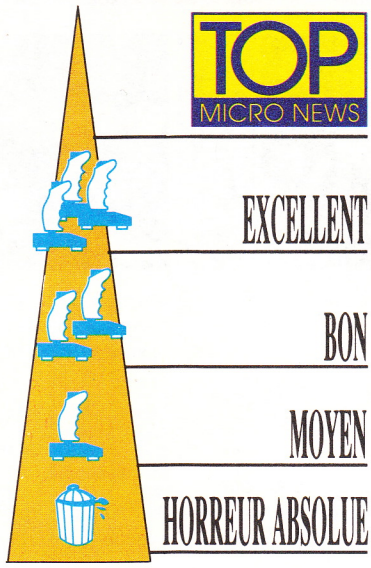
Lorsque le titre apparaît, appuyez sur les boutons suivants : 2, 1, 2, 2, 1, 2. SELECT. RUN.

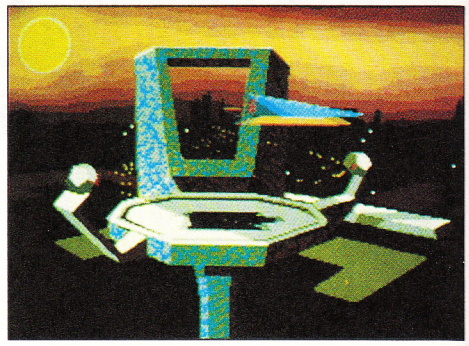
Vous obtiendrez ainsi un tableau de sélection, vous permettant de choisir le stage de départ en tapant sur 1 et en laissant appuyé sur le bouton SELECT.

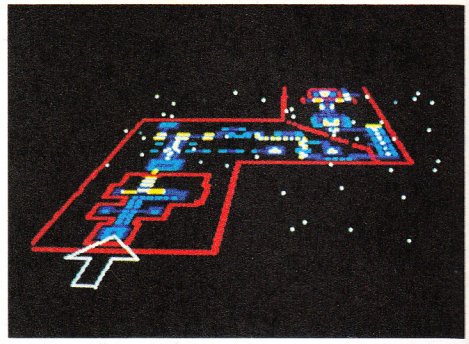
ORDYNE

Ce cheat mode donne accès à un tableau de sélection. Lors de l'apparition du titre appuyez sur RUN et SELECT cinq fois de suite (5 fois reset), puis sur : HAUT à GAUCHE et sur le bouton 1 et 2 en même temps.

TOPS SOFTS







TOP
MICRO NEWS

SIMULCRA

Survivor contre Terminator(s)...

La poisse - vous connaissez ! Partout où vous allez, des problèmes vous tombent sur le paletot... Cette fois, vous voilà embringué dans un monde fantastique composé de trente mystérieux niveaux.

Des extraterrestres ont bloqué vos territoires avec une série de barrières électriques et tous ceux qui y touchent explosent ou se désintègrent. La seule façon de les désactiver : détruire les générateurs éparpillés vicieusement un peu partout.

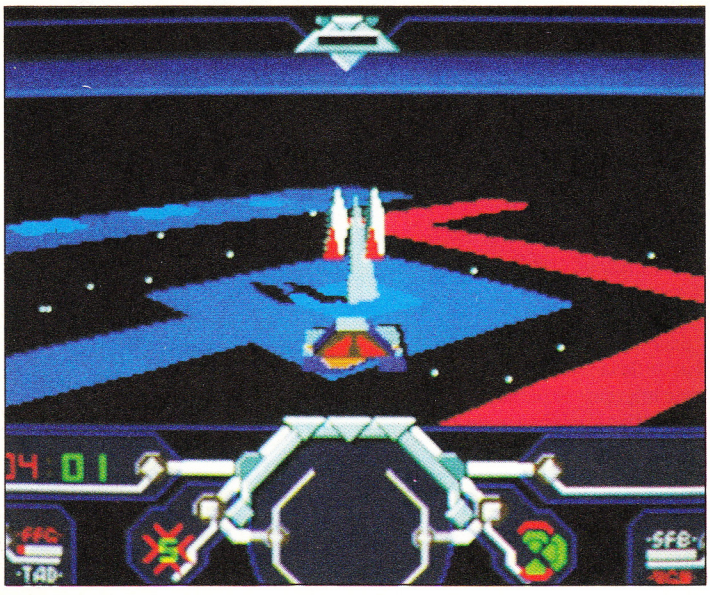
Mais il y a un piège... Dès qu'ils ont fini de construire leurs centrales de contamination, les aliens restent dans les parages et vous attendent, planqués un peu partout. Ils adoptent la forme de souris métalliques, d'oiseaux-robots ou tout simplement de tanks - mais tous armés jusqu'aux dents, sans exception. Pour comble de malheur, ils bénéficient du soutien de tours blindées et d'autres installations cracheuses de balles...

Et qu'avez-vous pour vous protéger contre ce superattirail militaire ? Un tank, cinq vies, quatre boucliers (qui vous protègent seulement quelques instants), deux ailes et un nombre illimité de balles, sans compter le matériel trouvé sur les dépouilles des ennemis abattus. Ces capsules contiennent des objets très utiles comme des missiles guidés, des radars, des boucliers supplémentaires et des moteurs turbocompressés. Utilisez donc votre autonomie de vol pour parcourir de vastes portions du territoire ennemi, pour contourner les obstacles et ramasser des capsules de bonus.

Plus vous avancez, et plus vous aurez à utiliser votre cervelle. La difficulté des niveaux progresse à toute allure et le canardage devient furieux, intensif et vraiment prenant. Comme on pouvait s'y attendre de la part de Gratfold (qui avait déjà pondu *Paradroid* et *Rainbow Islands*), la 3-D apparaît comme exceptionnellement fluide. Graphismes nets et commandes agréables feront de vous un petit seigneur de la guerre...

Disquette Microstyle pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga.

K.H.



TOP MICRO NEWS

SAINT DRAGON

La charge (pas légère, brigadier !) du dragon.

Mon prénom aurait pu me pousser à terrasser ce dragon de malheur - rappelez-vous l'image d'Epinal de saint Georges terrassant le Dragon - plutôt que de l'épauler dans sa mission. Mais que voulez-vous, la légende est un si lourd fardeau... et dans ce jeu, c'est le dragon le saint tandis que moi, je ne suis qu'un pauvre Georges sans défense... Alors, que faire ?

Jouer, mon bon ami, s'éclater avec un pur chef-d'œuvre, s'en mettre plein les mirettes. Car il est beau le bougre !

Copie presque conforme de la version arcade signée Jaleco, *Saint Dragon* vous entraînera dans un univers peuplé d'étranges créatures aux apparences trompeuses. Qui aurait cru qu'un taureau (monstre de fin du premier tableau) puisse décoller et décocher une salve de lasers à la tronche de notre toréador annelé ? Comme quoi tout peut arriver si l'on se laisse prendre dans le tourbillon créatif de certains jeux... Quatre niveaux différents sont à explorer : le premier se déroule dans un décor aride et caillouteux, le second vous confronte à une jungle dont les végétaux sont animés des pires intentions, le troisième vous fait déambuler dans une infrastructure futuriste face à des robots pas franchement coolos et enfin, le quatrième vous largue en plein espace intersidéral où notre cracheur de flammes aura à défendre sa peau sur fond de nébuleuses.

Quatre niveaux ça fait léger, me direz-vous ! Il est vrai que comparé à certains jeux dont le seul atout est d'avoir 12 000 tableaux, c'est un peu rikiki. Cependant, vu le degré de difficulté de celui-ci, vous ne devriez pas être déçu - les aliens (faut bien donner un nom à ces satanées bestioles) pullulent et bien souvent, votre armement, aussi impressionnant soit-il, ne suffit plus à en stopper la progression. Côté graphique et animation, rien à redire. C'est du très bon.

Disquette Sales Curve pour Amiga. Existe également sur Atari ST, C64 et Amstrad CPC. **G.B.**

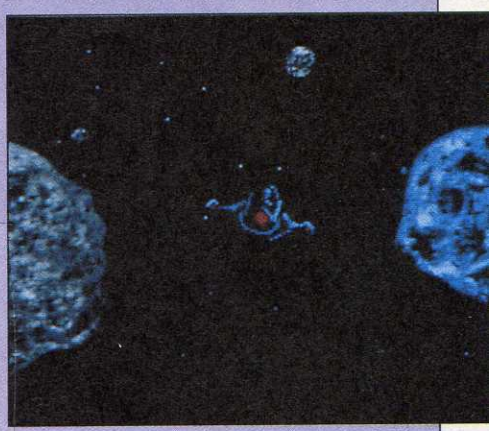
MOONBLASTER

A bord d'un aéroglisseur, vous combattez des aliens aux formes géométriques sur une planète aride... Les programmeurs ont apparemment repris les routines de *Sherman M4* et se sont contentés de changer un peu les décors et le scénario - tout comme ils l'avaient déjà fait pour *Dark Sat*.

On obtient un soft un peu moins stratégique, uniquement basé sur une action type jeu d'arcade. A signaler tout de même, côté innovation, l'emploi d'une nouvelle technique, la "full vision" : les décors de fond (qui dans la plupart des jeux de ce type se limitent à un déplacement de gauche à droite) grossissent lorsque vous vous en approchez. Cette bonne idée relève ici du gadget, dans la mesure où elle n'apporte pas énormément à l'action (toujours impossible d'atteindre ces sacrées montagnes !).

A vrai dire, ce type de bataille en 3-D ne brille pas par l'originalité (cf. *Battle Zone, Stellar 7, Sherman M4...* et *Dark Sat*) mais *Moonblaster* y ajoute quelques éléments de création. Il est par exemple possible de récolter des lasers plus puissants, des boucliers ou des superbombes.

Lorsque vous êtes touché, vous avez la possibilité de vous éjecter. On passe alors à une phase d'arcade dans laquelle votre vaisseau doit se frayer un chemin à travers un champ de météorites. S'il y parvient, vous obtiendrez une



vie supplémentaire et vous pourrez redescendre sur la planète pour continuer à vous battre. Même si le jeu se révèle excellent et vraiment très prenant, on espère tout de même que la prochaine fois les programmeurs de Loriciel sauront trouver une autre source d'inspiration que *Sherman M4*. Deux clones ça va, trois clones - bonjour les dégâts !

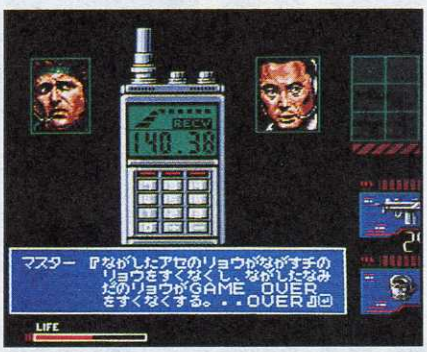
Disquette Loriciel pour Atari ST. Egalement prévu sur Amiga.

M.L.

TOP MICRO NEWS

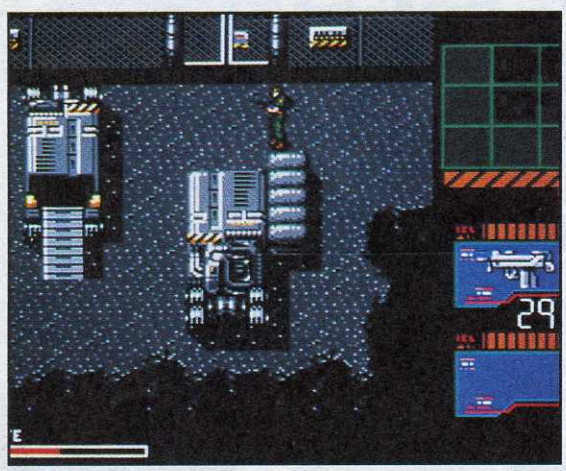
METAL GEAR 2

Extrême préjudice.



A peine revenu de mission, notre pauvre Solid Snake doit repartir... Et pas n'importe où encore, dans l'une de ces contrées perdues d'Afrique du Sud - le Zanziber Land - où se succèdent pratiquement d'heure en heure les dictatures militaires .

Une fois sur place, notre héros devra faire preuve de technique, de vigilance - et surtout d'ingéniosité pour déjouer tous les pièges qui lui seront si subtilement tendus par l'ennemi. Votre mission consistera à retrouver la trace du professeur Kio Marv, créateur et détenteur d'un virus au nom bizarre : Oilix.

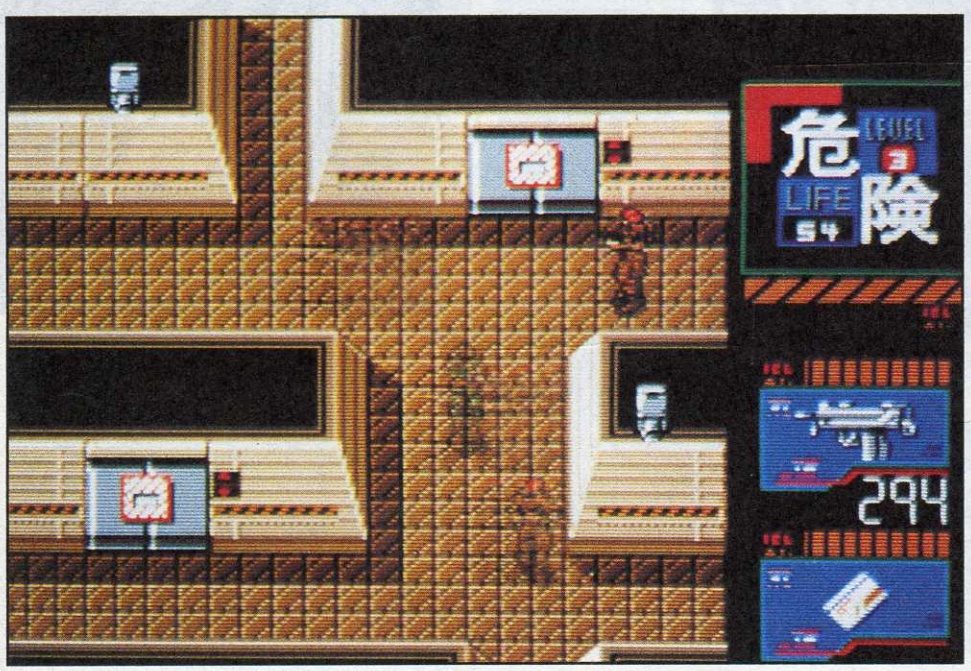


Le jeu commence par un appel radio de votre colonel qui vous indique la finalité de votre action. Vous voilà parti, équipé d'un radar recréant la surface de neuf écrans et les déplacements de vos ennemis. Ainsi, rien ne pourra vous échapper.... Une telle gestion tient du prodige sur une machine 8 bits. De plus le jeu se trouve équipé de la célèbre puce SCC, ce qui a pour effet de vous plonger dans une atmosphère digne d'un grand film d'espionnage.

Ce soft doté d'un intérêt à tout casser vous fera vivre d'intenses moments de suspense et d'angoisse. A vos écoutes !

Cartouche Konami pour MSX2/ MSX2+ (avec 4 mégabits et la SCC).

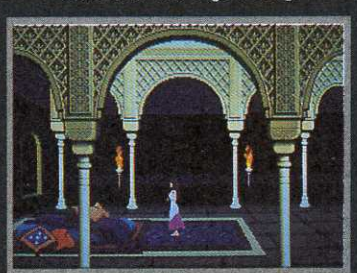
S.A.



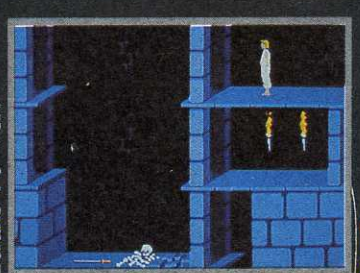
Broderbund

PRINCE of PERSIA™

Par Jordan Mechner l'auteur de Karateka



"Extraordinaire réalisme de l'animation ..."
"Ce jeu d'aventure-action est fabuleux ..."
TILT-Avril 90



Ecrans PC - VGA

"Il faut le voir pour le croire"
"Elu jeu de l'année"
Computer Entertainer-USA

Moi, Jaffar, Grand Vizir de Perse, vais enfin accéder au trône du Sultan, mon maître excécré... euh... hélas trop tôt disparu..! Je m'accorde donc le droit d'épouser sa fille, la magnifique princesse qui ne m'aime pas, certes, mais qui ne vivra que le temps de légaliser mon pouvoir. Foi de Jaffar, Maître en Art Sombre, personne ne peut plus rien contre ma puissance maligne: mes donjons sont piégés, mon palais gardé et la Tour de la belle est inaccessible à tous. Surtout à Toi, petit aventurier prétentieux qui croit qu'une épée et beaucoup de courage pourront me vaincre . Aucune chance ! Tu n'as plus qu'une heure avant que je n'épouse la princesse et que je la tue.

Cours Héros...Cours!

MACINTOSH

IBM et Comp.

TANDY

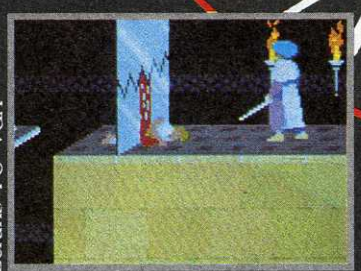
EGA-

ATARI

CGA-

AMIGA

VGA



Ecrans PC -VGA

AMSTRAD CPC

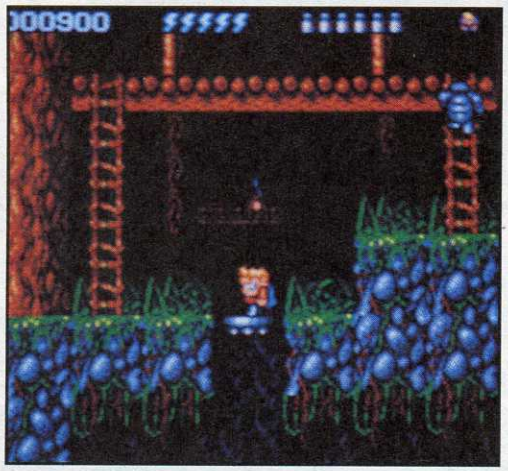
BRØDERBUND FRANCE
81, Rue de la Procession
92500 RUEIL
(1) 47 52 00 30

TOP MICRO NEWS

RICK DANGEROUS 2

Le *Dangerous* se met en quatre dans ce deuxième épisode.

Disons-le tout net : *Rick Dangerous 2* est une vraie merveille ! On pourrait s'en tenir là et se dispenser de tout commentaire, vous laissant le soin d'apprécier à sa juste mesure ce pur chef-d'œuvre. Mais impossible de résister à l'envie de vous faire partager notre plaisir ! En fait, avant d'aller plus loin, il serait bon de faire un petit retour en arrière. Rick est un personnage carrément inspiré du célèbre Indiana Jones, et de ce côté-là nombreux furent les aventuriers du même genre... Mais ce qui a permis à notre héros de sortir du lot, c'est tout simplement le fait que *Rick Dangerous* fut le premier soft sur Amiga et Atari ST à avoir été conçu selon un style et une méthode typiquement japonais (jeux de plateau). Que les éditeurs européens et américains nous pardonnent !

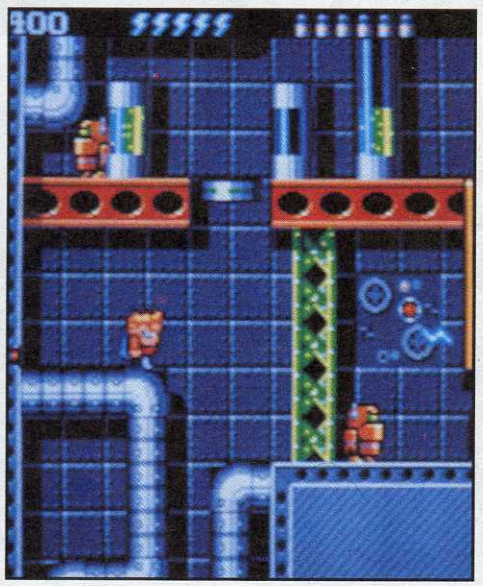


Revenons au jeu - de grosses améliorations ont été apportées dans cette version n°2, avec notamment la possibilité de commencer au niveau de votre choix (le jeu se déroule sur quatre parties). Maintenant rentrons un peu plus dans les détails. La partie commence par votre retour à Londres en 1945 et l'intrusion de soucoupes extraterrestres qui se mettent à survoler impunément la ville. Pressentant le danger d'une invasion imminente, Rick ne peut s'empêcher d'enfiler sa combinaison bleue - tel Superman - pour sauver le monde de la menace qui pèse (la vache ! C'est lourd...). Signalons qu'entre-temps il lui faudra pénétrer dans l'un des ovnis, atteindre le poste de commande et déclencher le retour de celui-ci vers sa planète d'origine.

Holà les p'tits gars - faut pas s'endormir sur vos lauriers, une fois sur place vous devrez guider notre si sympathique superhéros sur la bonne voie ! Tous les chemins sont parsemés d'embûches et de traverses encore plus vicieuses - rajoutant ainsi du piquant à cette folle aventure. Il se révèle pourtant d'une jouabilité déconcertante et tous les pièges se manœuvrent facilement. Mais attention : le niveau de difficulté s'accroît très rapidement et les "Rickeurs" fous n'en apprécieront que davantage les effets. Si on devait lui donner une notation : le Micronouse d'Or - pas moins que cela !

Disquette Firebird pour Atari ST et Amiga. Disponible prochainement sur Amstrad CPC+, PC & compatibles.

S.A.



TURN IT

Un jeu stratégique pour les bricoleurs, pour les gens surmerés etc., qu'ils disent sur la boîte... Bricoleur je suis ! Surmeré, pas encore... mais allez savoir, avec le temps ?

Bref, la lecture du dos de la jaquette ne vous en dira pas beaucoup sur ce jeu diablement prenant. Notez qu'il ne faudra pas non plus compter sur la feuille de chou qui sert de notice pour enrichir votre intellect. Et pourtant, pourtant, je n'aime que lui... Enfin, n'exagérons rien. Ce petit jeu sans prétention est certes très accrocheur, voire agaçant ou carrément casse...-pieds.

Car sa finalité ne brille pas par l'évidence : il faut retourner des paires de pièces identiques - à condition que celles-ci soient suffisamment dégagées pour se rejoindre en ne formant que deux angles au maximum (fastoche !)...

L'écran du premier niveau compte 72 paires, soit 144 pièces (euh ? Ça a l'air compliqué, comme jeu !). Tout doit être terminé en moins de cinq minutes (vous pouvez répéter la question ?). Pas de panique, un minimum d'intelligence et de la vivacité d'esprit devraient vous permettre de surnager sans que votre cervelle ne dégouline sur vos godasses... Ça fait désordre et pas sérieux au pays de la micro !

Disquette Kingsoft pour Atari ST. Existe également sur Amiga.

G.B.

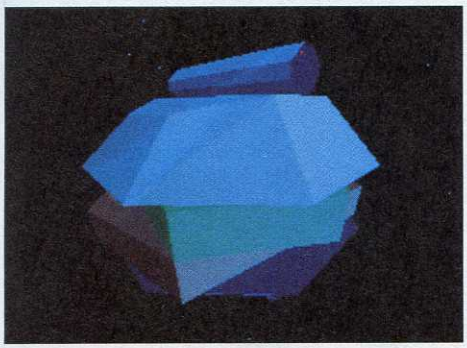
TOP MICRO NEWS

LIGHTSPEED

Diaspora sur années-lumière...

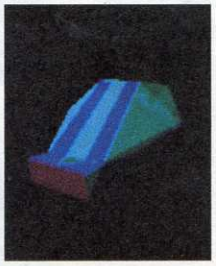
Les heures de la Terre sont désormais comptées. En désespoir de cause, on envoie un certain nombre de vaisseaux dans l'espace pour fouiller les amas d'étoiles encore inexplorés à la recherche de mondes habitables.

Vous avez été nommé commandant de l'un de ces vaisseaux. Votre mission : conquérir de nouvelles planètes à n'importe quel prix. Pour réussir, vous devrez négocier, troquer, conclure des alliances, signer des traités, mais aussi vous battre... Chaque galaxie possède ses propres formes de civilisation extraterrestre, chacune avec un système monétaire particulier. Certains parlent le même langage galactique que vous, d'autres ont du mal à l'écrire et à le prononcer. Certains sont prêts à tout pour sauvegarder la paix, d'autres dissimulent leur profonde hostilité derrière des attitudes amicales. Avant de conclure toute alliance, il est bon d'analyser la situation avec prudence...



Mais le plus important de tout réside dans la bonne marche de votre vaisseau. Lors de vos visites à la chambre des machines, vous pouvez réparer et échanger les composants du moteur. En cas d'urgence, il se révèlera possible d'échanger des éléments vitaux entre le propulseur hyperspatial et le canon laser principal. De cette façon vous pourrez augmenter la puissance de la partie des machines dont vous avez le plus besoin.

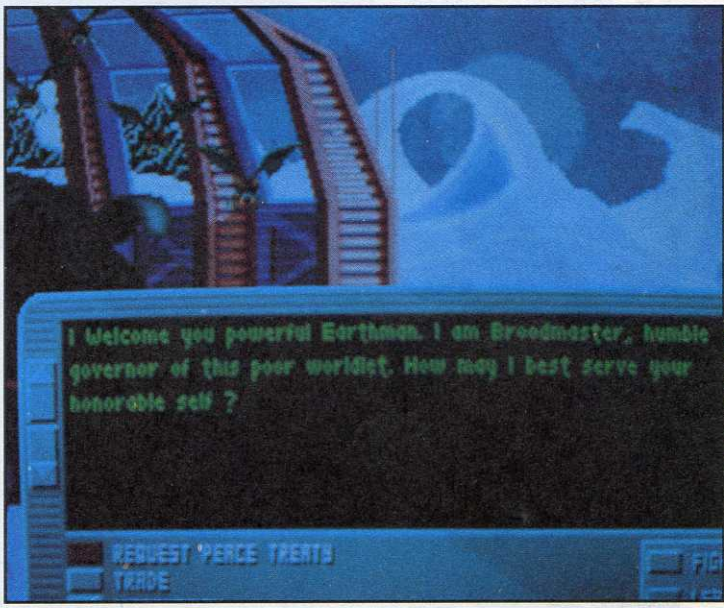
Dans *Lightspeed*, vous pouvez choisir de participer seulement aux scènes de combat, avec les batailles et les éléments de shoot'em up, ou de vous concentrer uniquement sur les aspects stratégiques et diplomatiques du jeu.



De toute façon, les graphismes attrayants du PC, le grand nombre d'authentiques extraterrestres et de solides éléments de stratégie laissent déjà présager qu'une fois terminé, *Lightspeed* se présentera comme un excellent jeu. Fans d'*Elite*, de *Straflight* et de *Starglider 2*, attendez-vous à un choc !

Disquette Microprose pour PC et compatibles.

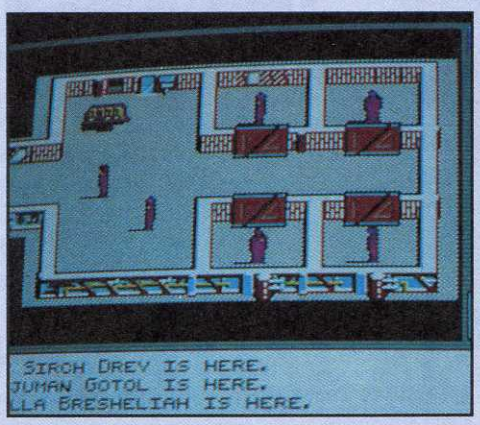
K.H.



UNIVERSE 3

Vous incarnez le capitaine Alex G. Seward et faites partie de la mission diplomatique en route pour Tau Ceti 3 - une planète plus connue sous le nom d'Ambergris. Depuis quelque temps, on est en pleine guerre froide et il va vous falloir mener à bien une mission particulièrement délicate.

Malheureusement, un traître s'est glissé à bord du vaisseau. Il est armé, dangereux, et s'il parvient à vous mettre des bâtons dans les roues, l'univers sombrera dans des siècles de conflits sanglants. L'action se joue au clavier ou à la souris (le clavier étant plus facile à manier - mais l'autre mode de contrôle se révèlera plus pratique). Votre but : démasquer le traître en explorant le vaisseau et en apprenant à tirer parti au maximum de l'équipement et des hommes.



Quoi qu'il en soit, au vu du nombre limité de commandes et de lieux (seulement 70), on s'ennuie plutôt ferme... *Universe 3* ne se montre pas assez complexe pour mériter l'appellation de jeu de rôle ou d'aventure et ne comporte pas suffisamment d'action pour les bornes d'arcade.

Disquette Impression pour Amiga et Atari ST, PC et compatibles.

K.H.

TOP MICRO NEWS

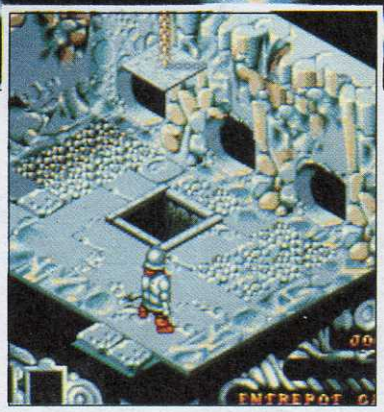
CADAVER

Après lépreux chevaliers, voici Kadaroc le nain !

Nul ne fit gain des dons de Kadaroc le nain. Sans en démordre, il avouait tous ses crimes et seul un être comme lui, entièrement dépourvu de scrupules, pouvait affronter les forces du crépuscule ! *Cadaver*, l'antre du démon, banni de tous les chevaliers, se trouve au centre d'un marécage...

Plus d'une centaine d'objets pour parvenir à vos fins, tous avec une utilité différente, sorts, armes, potions, outils, pierres etc. On peut vous certifier qu'il y a du boulot et on n'exagère pas en affirmant qu'il vous faudra quelques heures avant de bien maîtriser le soft. Une possibilité de sauvegarde vous laissera

Dans ce château aux salles étranges et obscures se trouvent des pierres, parsemées ici et là : elles détiennent un secret - à vous de le découvrir pour progresser dans votre quête. Mais avant il vous faudra fouiller, scruter dans les moindres recoins pour éviter les pièges, les monstres, ouvrir des passages qui vous mèneront vers des salles inexplorées où gisent au fond des oubliettes de mortelles dépouilles. Certaines seraient-elles dépositaires d'un sens caché ? Ça, seul le Nécromancien le sait...

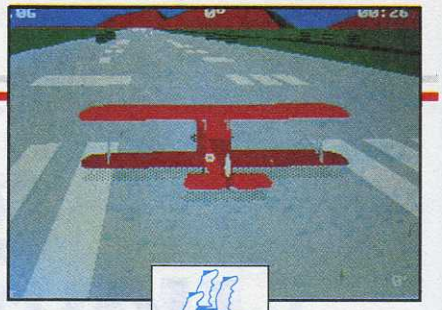


souffler et le choix de la langue (la bonne !) vous épargnera les prises de tête.

Digne des meilleurs jeux de rôle, *Cadaver* procurera aux fervents des heures de jeu jusqu'à plus soif, à force de logique, de réflexion et d'astuce - toutes armes précieuses qui vous permettront d'affronter victorieusement dans le final le Nécromancien en personne !

Disquette Image Works pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga.

S.A.



PREVIEW

CHUCK YEAGER'S AFT (V2.0)

Chuck Yeager a été le premier pilote à franchir le mur du son (le 14 octobre 1947 exactement). Ses exploits de metteur au point ont permis d'une certaine manière la réalisation des jets et du programme spatial moderne. De plus, il est maintenant la vedette de la série d'Electronic Arts - qui se nomme *Advanced Flight Trainer*.

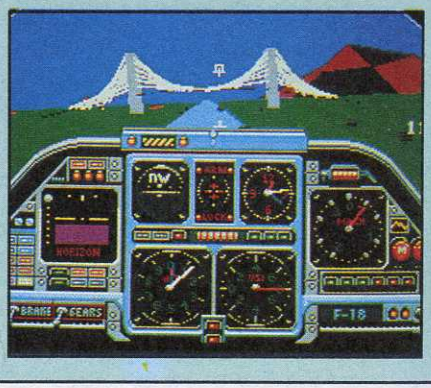
La version 2.0 fait son apparition sur Amiga et ST, alors que la première mouture d'*AFT* continue d'être un succès sur PC et les anciennes machines 8 bits. Cette nouveauté ne se contente pas d'apporter les petits plus habituels, mais propose aussi au programme un des véritables vols de Chuck Yeager en personne, pré-enregistré.

Vous aurez le choix entre 18 avions (le F-18, le FY-117A et... la navette spatiale !). Tout cela, représenté en 3-D (comme vous pouvez le voir sur les photos), se révèle extrêmement impressionnant. Un des défauts des versions 8 bits résidait dans la lenteur de l'affichage du terrain, qui perdait ainsi beaucoup de son réalisme. Cette carence n'existe évidemment plus en 16 bits et de nombreux angles de caméra seront disponibles pour observer l'appareil piloté (dont une vue de dessous tout à fait spectaculaire) - sans compter la possibilité de voler de nuit. En outre, la sauvegarde des scores les meilleurs vous permettra d'étalonner constamment vos capacités...

Si vous êtes à la recherche d'un simulateur de vol un peu original, *Chuck Yeager AFT 2.0* pourrait bien faire l'affaire.

Disquette Electronic Arts pour Amiga et Atari ST.

K.H.



AMSTRAD EXPO 90. ATTENTION LES JEUX !

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

Grande nouvelle pour les accros de la micro. L'Amstrad Expo 90 ouvre du 16 au 19 novembre, de 10h à 19h, à la Porte de Versailles.
Au menu, une brochette de nouveautés qui va satisfaire les appétits les plus exigeants : les tous derniers micro-ordinateurs 6128 Plus et 464 Plus ; la super console Amstrad GX 4000 ; des jeux et des logiciels à vous mettre à genoux, présentés en avant-première par les plus grands éditeurs de softs... sans oublier les nouveaux croco-pins qui vont faire fureur sur vos blousons ! Bien sûr, on peut emmener ses parents. L'Amstrad Expo 90, c'est aussi toute la micro-informatique professionnelle. Ça aussi, c'est unique.
Alors, tenez-vous prêts : du 16 au 19 novembre, il y a du nouveau à se mettre sous la dent, Porte de Versailles. Informations sur 3615 Amstrad.

6e SALON AMSTRAD
DU 16 AU 19 NOVEMBRE
DE 10H A 19H
PARC DES EXPOSITIONS
PORTE DE VERSAILLES
HALL 8

LE GRAND RENDEZ-VOUS DE LA MICRO INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE ET DE LOISIRS

AMSTRAD

TOP MICRO NEWS

THE KILLING GAME SHOW.

Show effroi !

Le dernier Psygnosis constitue une petite merveille de programmation, de jouabilité, et d'intérêt de jeu. Pour ce qui est de la technique, bruitages, musiques, graphismes et animation approchent de la perfection. Inutile de vous parler de la superbe séquence de présentation dans la plus grande tradition de cette firme - maintenant vous avez l'habitude !

Killing Game Show vous met aux commandes d'un petit droïde à l'agilité surprenante, vedette involontaire d'un violent jeu télévisé quelque part dans le futur. L'animal, enfermé dans un labyrinthe de couloirs (qui se remplissent peu à peu d'une eau dont le contact est mortel) doit, pour survivre, combattre la faune du cru et trouver la sortie du niveau avant que l'eau n'ait noyé toute les galeries. L'écran fourmille de détails qui donnent l'impression d'un jeu complexe, mais vous apprendrez très vite à fixer votre attention sur l'essentiel. Pour progresser rapidement (n'oubliez jamais que l'eau ne cesse de monter !), vous devez ramasser des clés qui vous donnent accès à certains passages, récupérer des bonus (certains vous fournissent de précieux conseils, d'autres stoppent momentanément la progression de l'eau etc.), ou récolter des armes pour, par exemple, faire sauter les mines dissimulées dans le sol. Non content de réussir un mélange parfait entre jeu de plate-forme et shoot'em up, Psygnosis innove avec un système unique dans les annales de la micro : une option "replay" qui, à chaque fois que vous perdez une vie, vous fait revoir la totalité des actions que vous venez d'effectuer. Ce système ingénieux vous permet de reprendre la partie juste avant l'endroit maudit où vous avez échoué, et ce sans vous retaper l'ensemble des pièges auxquels vous aviez échappé auparavant. Il se révèle même possible de faire une avance rapide pour arriver plus vite au moment qui vous intéresse !

Tout cela peut se résumer en un adjectif : superbe !

Disquette Psygnosis pour Amiga.

M.L.

TOP PREVIEW

LORD OF

Les tribulations d'un Hobbit au pays du r

Tout comme l'œuvre de Tolkien, le logiciel *Lord of the Rings* (Le Seigneur des Anneaux) se présente sous la forme d'une trilogie. Développé par Interplay Productions (les programmeurs de *Bard's Tale* et de *Dragon War*), ce jeu va vous conduire à élucider certains mystères et à recueillir des informations au cours de mini-aventures retraçant fidèlement les péripéties contenues dans l'original. Lorsque vous aurez atteint les objectifs qui vous sont fixés pour une histoire, vous pourrez passer à la suivante.

A la recherche de mouvement et de pittoresque, Frodo (c'est vous) se déplace à travers un dangereux scrolling (à quatre directions) rempli d'orques, de sorciers et de cavaliers noirs. Une foultitude de personnages va vous tomber sur le paletot - certains n'existaient même pas dans le texte romanesque initial.

Toutes les actions s'effectuent à l'aide d'icônes qui vous permettent de ramasser et d'échanger des objets, d'utiliser tout ce que vous trouvez et de parler avec toute personne rencontrée en chemin.

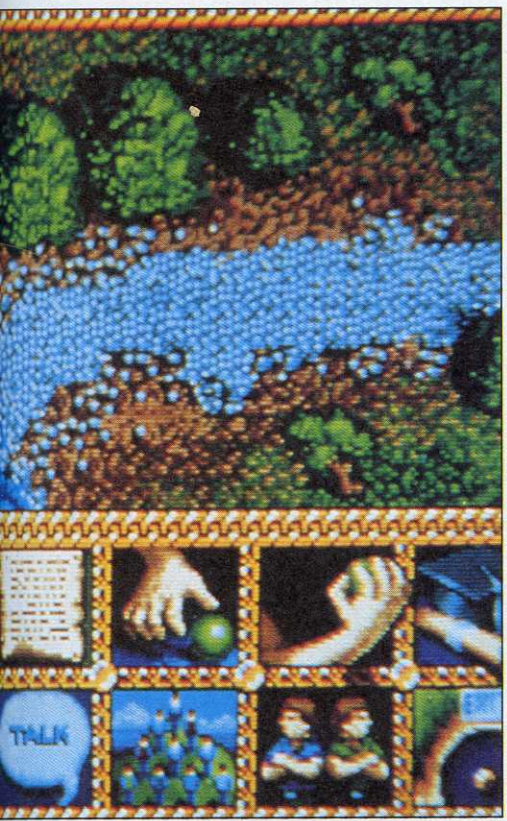
Les Terres du Milieu regorgent d'obstacles, de pièges et d'énigmes tortueuses à résoudre. Mais si vous préférez tailler dans le vif, vous ne manquerez pas

THE RINGS

celtique et de la prouesse ininterrompue...

d'opportunités, même si les plus fûtés savent déjà qu'il vaut mieux éviter d'engager le combat avec les redoutables orques.

Pour les fans inconditionnels de Tolkien, *Lord of the Rings* constitue une occasion unique de plonger dans un monde immense et sophistiqué qui devrait procurer aux



habitués des jeux de rôle un temps infini de plaisir ludique complexe et passionnant.

Disquette Electronic Arts pour PC & compatibles.

K.H.

SUBBUTEO

Des jeux de foot sur micro, on en trouve à la pelle... Toujours très réussis d'ailleurs : cela devient un tantinet lassant. Les concepteurs trouvent toujours des améliorations à apporter, avec le temps ça va, ça vient - c'est comme la mode, mais cela ne suffit plus.

Alors si vous êtes un acharné, il vous faut essayer cette simulation aux origines antiques (pour dire : *Subbuteo* existe depuis à peu près

vingt ans et vient seulement d'être adapté sur micro). N'empêche que la quasi-totalité du soft est en vectoriel, ce qui permet d'accéder à des effets de rotation de zooms assez spectaculaires et fournit l'opportunité de décortiquer la partie sous tous les angles. En outre, la rotation permet aussi de passer de plans en 3-D à des plans 2-D. Ainsi rien ne peut échapper à votre œil de lynx et le principe reste le même : vous sélectionnez l'équipe de votre choix et disposez de différentes formations pour vos onze joueurs. Quant aux déplacements, ils se font par petits pas, voire plusieurs si vous gardez la main.

Les règles, identiques à celle de la version plateau, vous replongeront dans l'ambiance que vos aînés connurent lorsqu'ils jouaient à *Subbuteo*. Nostalgie, nostalgie, préparez les mouchoirs : c'est beau !

Disquette Electronic Zoom pour Amiga existe aussi pour Atari ST.

S.A.

DES CENTAINES D'INVITATIONS A GAGNER SUR 3615 CODE AMSTRAD.

ENCORE UNE IDÉE FURIEUSEMENT CROCO.

DÉCOUPE ET REMPLIS CE BON. GARDE-LE PRÉCIEUSEMENT ET TU BÉNÉFICIERAS D'UNE RÉDUCTION DE 10 F SUR L'ENTRÉE D'AMSTRAD EXPO

Accès R.A.T.P. :

métro : Porte de Versailles - Ligne 12
(Mairie d'Issy - Porte de la Chapelle)
bus : ligne 39 - 49 - 80 et PC.

Accès voiture :

Sortie périphérique : Porte de Versailles
Porte de la Plaine
Parking : Porte de Versailles
Place Porte de Versailles

HORAIRES DE 10 H A 19 H

NOM : _____

PRENOM : _____ AGE : _____

ADRESSE : _____

_____

TELEPHONE : _____

COUPON A PRESENTER A L'ENTREE D'AMSTRAD EXPO

DU 16 AU 19 NOVEMBRE 1990
PARC DES EXPOSITIONS DE VERSAILLES
HALL 8

AMSTRAD EXPO 90

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN RC PARIS B 302 493 630.

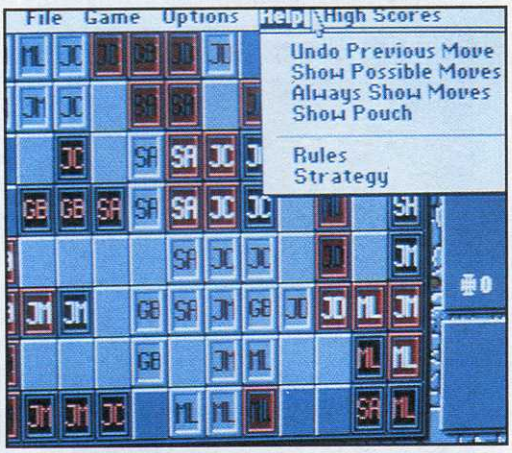
TOP MICRO NEWS

ISHIDO THE WAY OF STONES

Elevez votre esprit grâce à des pierres millénaires.

Que ceux qui ont ras le bol des sempiternels shoot'em up, des aventures style roman-feuilleton et veulent accroître leurs maigres possibilités intellectuelles se lèvent ! Voici un jeu spécialement conçu à leur intention par des sages ayant vécu il y a un millier d'années.

Vous disposez d'un plateau quadrillé de huit par douze cases égales. Au centre de ce plateau, ainsi qu'à chacun des angles, se trouve une pièce dont le symbole (ou la forme) ou la couleur diffèrent à chaque fois. Et 66 autres pièces, distribuées une à une, doivent être placées selon des règles précises sur le plateau : une pièce doit toujours être mise au contact d'une autre - cette opération ne pouvant s'effectuer que si l'un des deux paramètres (symbole (forme) ou couleur) correspond à celui de la pièce adjacente.



Ce qui semble d'une simplicité enfantine au début de la partie se révèle très rapidement - au grand dam du joueur néophyte - quasiment insoluble.

En effet, placer les pièces par deux, passe encore, mais lorsqu'il s'agit de les inclure dans un groupe formé de trois, voire quatre éléments, cela tient du casse-tête. Il est vrai que la stratégie tient une place importante dans le jeu et qu'à l'instar des échecs, il est nécessaire de prévoir la pièce à venir - autant que faire se peut - dans le but de construire des ensembles cohérents. Un parallèle peut également se faire avec le tarot : à tout instant, on est censé connaître le nombre de pièces encore disponibles par type.

Graphiquement assez réussi, *Ishido* offre le choix entre huit écrans de jeu et huit styles de pièces. Ces dernières peuvent d'ailleurs être refaçonnées à votre convenance par le biais d'un "éditeur de pierres". Très agréable, d'une complexité savamment dosée, cette curiosité de tactique ravira les passionnés du culturisme cérébral.

Quatre disquettes Accolade pour PC & compatibles. **G.B.**

PREVIEW

MIG-29

Le Mig-29 Fulcrum est l'avion de combat le plus perfectionné de l'armée de l'Air soviétique. Voilà un appareil monoplace qui peut voler par tous les temps, une arme aérienne redoutable capable de performances qui feraient rêver n'importe quel pilote...

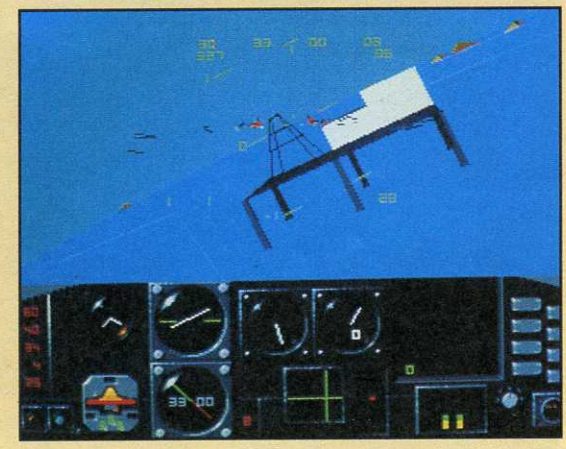
Mais ce rêve va devenir bientôt réalité, puisque Domark vous a choisi parmi des centaines d'autres postulants pour devenir apprenti pilote. A vous de montrer que vous avez bien maintenant l'étoffe des héros !

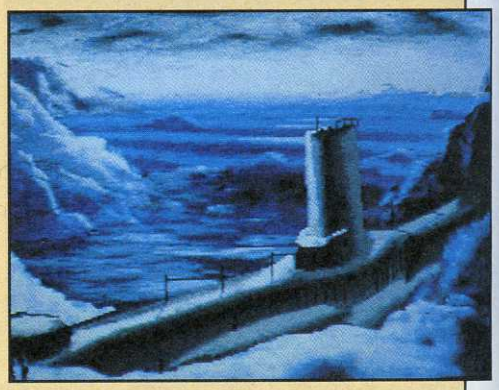
Les missions d'entraînement sont de difficulté croissante et basées sur des scénarios contemporains très réalistes. Cela va du bombardement aérien (qui exige une excellente précision) au plus pacifique - mais tout aussi vital - vol de reconnaissance photographique. Petit à petit, vous deviendrez un as du vol en rase-mottes, du ravitaillement en vol, de l'identification et de l'interception des appareils ennemis.

Quelle que soit l'aventure, vous devez vous comporter comme si le sort de votre pays en dépendait. En échouant, vous mettriez des centaines de vies en péril...

Comme on pouvait s'y attendre sur une machine aussi perfectionnée, le Mig-29 Fulcrum est équipé d'une panoplie d'armes tout à fait impressionnante. Vous avez ainsi le choix entre des missiles guidés SAM, l'ECM et ses équipements radar, les missiles air-sol, les canons, les leurres et les brouilleurs.

On trouve un nombre inhabituel de vues hors du cockpit : une vue à partir du missile guidé, une vue à partir de vos bombes quand celles-ci se dirigent vers leur cible et une vue "poursuite", qui vous permet d'observer l'action sous pratiquement tous les angles.





Mig-29 dispose de graphismes en 3-D très réussis, d'une présentation attractive et d'une excellente jouabilité. SIMIS (une équipe de programmeurs qui travaille d'habitude pour British Aerospace) met en ce moment la dernière main à la préparation du soft. Attendons donc avec impatience la version finale de ce logiciel !

Diquette Domark pour PC. Egalement prévu sur Atari ST et Amiga. **K.H.**

TIME RACE

Ce jeu de réflexion est composé de 17 séquences historiques ayant chacune un environnement graphique et musical propre. Le but sera de remplir différents espaces géométriques.

Pour cela, vous devez assembler des pièces triangulaires de couleurs différentes, en sachant que 2 triangles de même couleur ne peuvent être joints. Il vous faudra réunir un minimum de 3 triangles.

Maintenant que vous avez les règles, essayez vite de jouer, n'importe où, vous deviendrez sûrement aussi passionnés que nous par ce fantastique logiciel !

POUR ATARI ST, AMIGA, AMSTRAD CPC & CPC +, PC et COMP.

GAMME RÉFLEXION

A LA DECOUVERTE DE LA REFLEXION ET DE LA LOGIQUE AVEC DEUX LOGICIELS FANTASTIQUES A VOUS RENDRE COMPLETEMENT ACCRO.

GENIAL, QUADREL

PHOTOS AMIGA

LES GRANDS JEUX SONT CEUX QUI ONT DES REGLES SIMPLES.

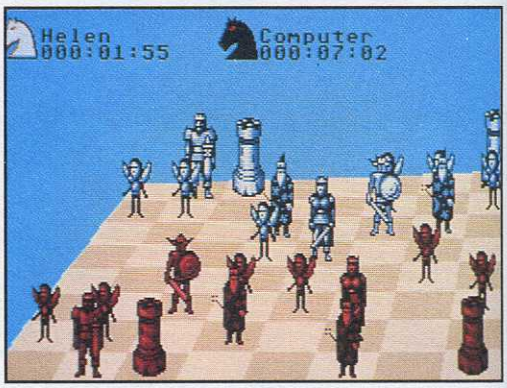
Chaque joueur doit peindre, tour à tour des cases de différentes tailles. Mais deux couleurs identiques ne peuvent être mises côte à côte. Le perdant est celui qui ne peut placer une des pièces sur la carte proposée, ou qui dépasse le temps limité. QUADREL offre plusieurs cartes et niveaux de difficulté comme sont prévus, plusieurs options : solitaire simple ou imposé, deux joueurs ou contre l'ordinateur, temps limité ou non, nombre de pièces limité ou non, etc.

LORICIEL

81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

TOP MICRO NEWS

CHESS SIMULATOR



Pas le droit à l'échec !

Pour compléter sa collection Classic, déjà riche de trois simulateurs de haut niveau - *Billiards*, *Dames* et *Bridge* -, Infogrames a jeté son dévolu sur un jeu d'échecs de CP Software. Bien que n'atteignant pas, de l'avis des connaisseurs, au niveau exceptionnel de l'illustre *Chess Master 3000*, cette nouveauté n'en constitue pas moins une excellente présentation du sport favori de Karpov et de Kasparov. Disposant d'une quarantaine d'options (les plus classiques et quelques autres), *Chess* apporte un plus certain en matière d'apprentissage. Facile d'accès, il permet au néophyte de gravir les échelons de façon progressive.

Chess a su échapper à l'austérité qui pénalise trop souvent ce genre de logiciel en agrémentant la simulation pure d'un support graphique de très bonne facture. Outre les deux modes d'affichage : 3-D ou 2-D, il propose cinq types (de classique à mécano, en passant par médiéval) de pièces.

La palette couleur de ces dernières (noires ou blanches), celle des cases (noires ou blanches) comme du fond, peuvent être reconfigurées selon vos désirs via un variateur à trois niveaux (rouge, vert, bleu). En vision 3-D, il sera possible de changer légèrement la perspective, ce qui, en fonction des positions respectives des deux camps, vous épargnera de lourdes erreurs dues au manque de visibilité. La taille, l'inclinaison et l'axe du bord frontal peuvent ainsi être modifiés...

Plus radicale et tout aussi utile : la modification de l'angle de vision suivant un pas de 45 degrés. D'autres options comme la sauvegarde d'une partie en cours, la sortie imprimante des mouvements ou encore l'influence sur les temps de réflexion de l'ordinateur figurent également au menu - trop long d'en faire ici le détail ! Signalons que l'un des critères absolus qui déterminent la qualité d'un jeu d'échecs micro, c'est sa faculté de compréhension du roque, voire du grand roque... En cela, *Chess Simulator* passe l'examen avec brio.

Peut-être que les puristes buteront sur le côté graphique très poussé... Cela ne devrait cependant pas les empêcher d'apprécier à sa juste valeur un adversaire de classe.

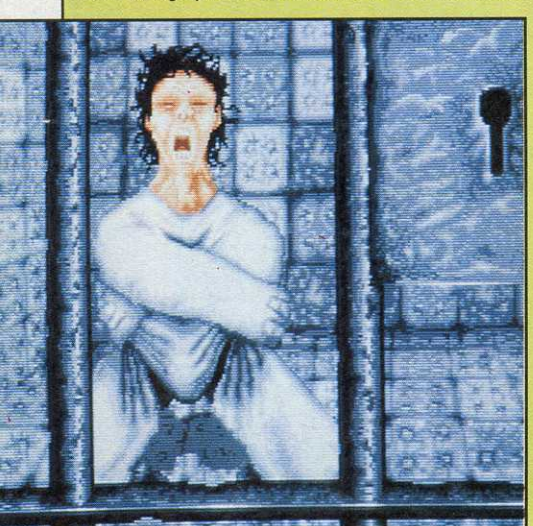
Disquette Infogrames pour Amiga. Egalement disponible sur PC & compatibles.

G.B.

NIGHTBREED

Malgré son scénario en béton, cette énième adaptation de film ne reflète pas tout à fait la qualité de l'original. Au contraire, lorsqu'on a vu l'avant-première du movie, on se pose la question suivante : combien de temps a-t-il fallu aux programmeurs pour développer le jeu ?

On se le demande, car l'ensemble paraît assez terne ; les graphismes semblent avoir été travaillés à la va-vite - un simple coup d'œil vous suffira pour vous en rendre compte. Autre lacune, la version testée au départ fut celle de l'Amiga et quelle ne fut pas notre surprise quand nous passâmes à la mouture Atari. On vous raconte pas l'angoisse - aucune différence, que cela soit pour les graphismes, les animations, les sons et la convivialité entre les deux versions.



Bonjour les dégâts pour les possesseurs de l'Amiga...

En fait, on s'attendait presque à des améliorations : de pimpantes nécropoles sous la lune grise, la ville de Midian plus glauque que jamais et des Berserkers sprités à mort. Baste ! *Nightbreed* ne constitue qu'une demi-réussite : ceux qui aiment les jeux avec un fond très puissant ne seront absolument pas déçus, en revanche les amateurs de belles images n'y trouveront pas leur compte. Les digits sonores se révèlent en dépit de tout assez sympathiques pour l'Atari (sur l'Amiga il est difficile d'être surpris...). Fils de la Liberté, bonsoir !

Disquette Océan pour Amiga et Atari ST.

S.A.

COMPTE CHEQUE

De nos jours il devient très intéressant, lorsqu'on dispose d'un micro-ordinateur familial, de pouvoir s'équiper de logiciels utilitaires. Il faut bien préciser que la moyenne des softs disponibles varie selon les marques et les modèles.

Il est beaucoup plus facile en l'occurrence d'en trouver sur PC, Atari et Amiga - les autres types de machines ou de standards étant moins bien servis. Mais revenons-en à *Compte Chèque*. C'est un bon logiciel, bien fini et disposant de multiples fonctions (gestion bancaire et autres), mais péchant par une certaine sophistication. Si bien que certaines des options (camembert, statistique) pourront sembler superflues.

Pour une personne ayant l'habitude de manipuler un micro, ces difficultés se révèleront toutefois parfaitement surmontables, tandis que l'innocente et parfaite ménagère trouvera ça dur, très dur. Alors si vous voulez notre avis, vous rentrerez dans vos frais avec une utilisation minimale de ce soft d'au moins deux tiers - sinon restez avec votre bonne vieille calculatrice et les comptes seront bons !

Disquette Esat Software pour Amiga. Existe aussi pour Atari ST. **S.A.**

UNE AVENTURE TROUBLANTE, SENSUELLE, ENVOÛTANTE...

GEISHA

Tentez de soustraire la fascinante Eve des griffes du pervers Napadami dans un Tokyo insolite et déroutant où le libertinage s'allie au raffinement oriental.
Muni de l'hypermed, goûtez des expériences uniques et vivez sans contrainte de délicieux épisodes qui vous laisseront un goût d'interdit...

TOMAHAWK

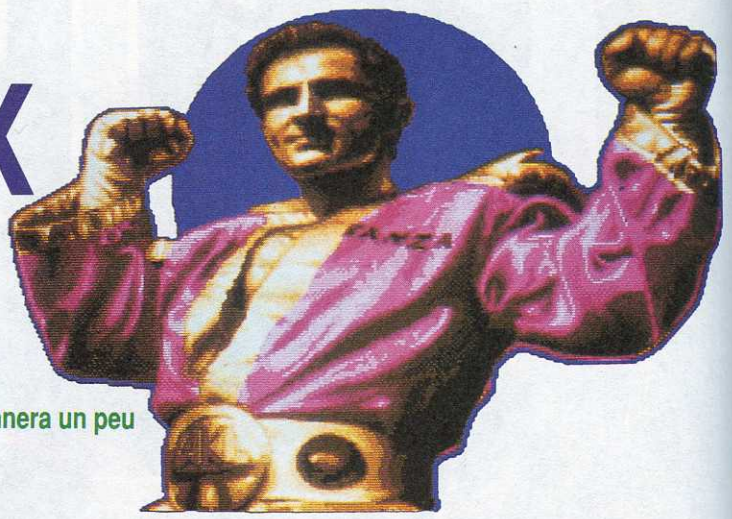
AMIGA - ATARI ST/STE - COMPATIBLE PC.

Disponible le 1er novembre

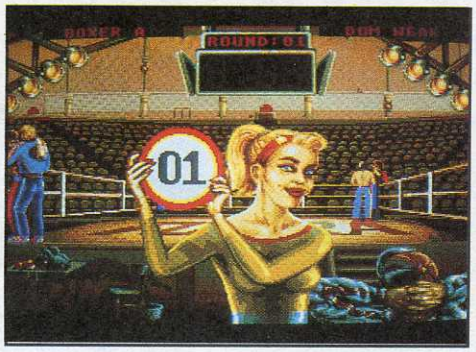
Vous pouvez obtenir nos catalogues sur simple demande en écrivant à : **CVS**
Parc tertiaire de Meudon - Immeuble Le Galilée - 5 rue Jeanne Braconnier - **92366 MEUDON LA FORÊT CEDEX**

TOP MICRO NEWS

PANZA KICK BOXING



Si vous sortez du rock du bagne, le kick boxing vous redonnera un peu d'espace vital...



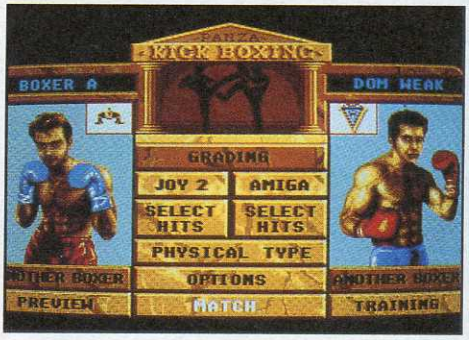
De nos jours, qui n'a rêvé de devenir un sportif de haut niveau, qui n'a jamais espéré être un champion international, qui... je vous le demande ? Pratiquement personne, car au plus profond de nous-mêmes sommeille une superbe brute blonde, un athlète avide de s'affirmer. Il faut le réveiller et le ramener à la vie...

Alors croyez-nous, rien de tel qu'une simulation sportive pour vous bouter en train en vous faisant botter le train. Avec *Panza Kick Boxing*, exit la rigolade, les amateurs de sports de combat vont devoir s'accrocher. Ici tous les coups sont permis, coups de genou dans la tronche, lattages des tibias, uppercuts dans la rate, chassés latéraux dans le portrait - j'en passe et des bestiaux... Si on devait tous vous les énumérer, une page entière de Micro News ne suffirait pas...

Voilà une simulation sportive de grande qualité et il aura fallu deux ans aux programmeurs pour réaliser cette merveille. Le réalisme des affrontements est poussé à l'extrême car toutes les animations (admirables au plus haut point) sont issues des gestes et techniques du grand Panza lui-même. C'est fluide, c'est rapide et ça fait très mal !

Rien n'a été oublié... Les Amigafans et les Atarimanes disposeront d'un menu donnant accès au mode deux joueurs, à l'entraînement - très important car le niveau est défini par les résultats (vitesse, réflexe, force) -, au combat et à la possibilité d'assister à un match comme spectateur (beaucoup moins risqué !).

Il existe en outre un choix de mouvements prédéfinissables (13 sur un total de 55) et cette variante

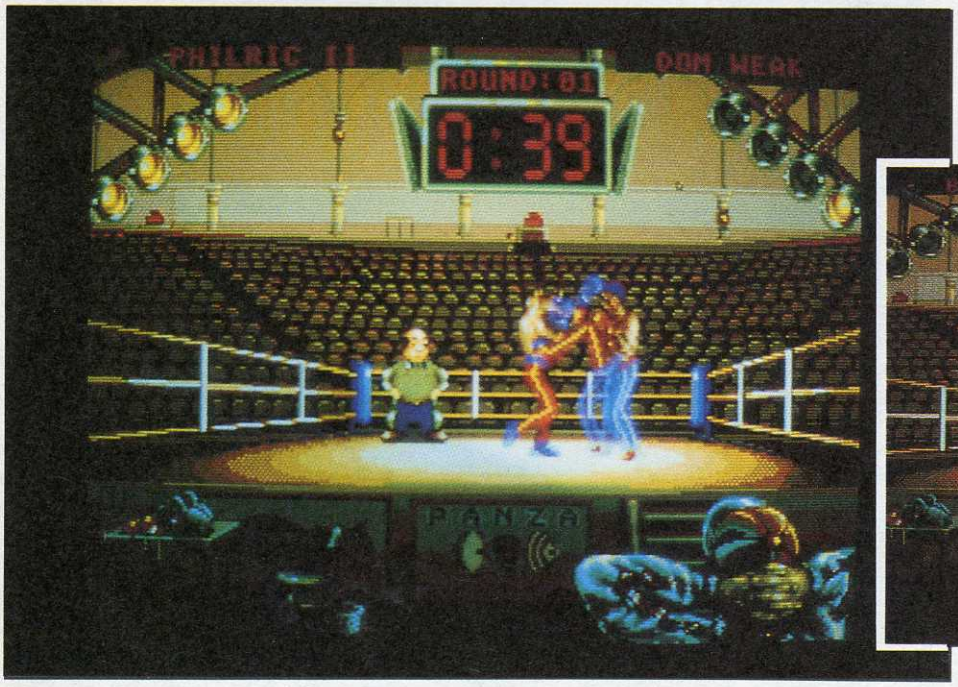


permet au joueur d'obtenir une maniabilité et une jouabilité nettement supérieures à ce qui se fait habituellement. A noter que les possesseurs d'Atari 520 ST ne pourront bénéficier de cette option, seuls les 1040 ST équipés de suffisamment de mémoire l'autorisent - il en est de même pour l'Amiga.

A vous de jouer maintenant et de porter les coups définitifs car avec son Q.I. à poing Panza nie toute responsabilité en cas de fracture ou de mise en œuvre fractale de l'univers si particulier des costauds de tout poil !

Disquette Futura pour Amiga et Atari ST. Prochainement sur Amstrad CPC, PC & compatibles.

S.A.



COURRIER

ROSIE EXPRESS

Il y en a décidément qui montent sur leurs grands chevaux !

AMIGA/ST + CPC = ?

Bonjour Rosie,

Tout d'abord, je tenais à féliciter Micro News pour son originalité et son contenu hyperdélirant ! Je voudrais savoir s'il serait possible de brancher un Amiga ou un ST sur un moniteur d'Amstrad CPC à l'aide de l'émulateur TV (le tuner possédant une prise Péritel) et, deuxième question : existe-t-il des logiciels d'application mathématique pour, par exemple, calculer des dérivées, des primitives et étudier les fonctions sur Atari ou Amiga ?

(Ranxerox, Saint-Raphaël)

Merci pour tes compliments, qui me font chaud au cœur. Pour répondre à ta première question, un seul mot suffit : non ! La raison est simple : incompatibilité. Pour te consoler, dis-toi que si cela avait été possible, le résultat eût été médiocre - la résolution du moniteur Amstrad n'étant pas de taille à supporter l'affichage d'un Amiga ou d'un STE. L'opération se serait soldée par des débordements de couleurs du pire effet...

En ce qui concerne les logiciels de maths, tu n'auras aucune difficulté à t'en procurer au vu de leur nombre impressionnant sur le marché. Cependant, la sélection devra être rigoureuse, le niveau de certains laissant à désirer. Sachant que certaines fonctions mathématiques nécessitent un affichage en finesse, ma préférence ira à l'Amiga... Que Prof ST me pardonne !

MSX2+, PAS D'ACCORD !

Etant moi-même possesseur des trois modèles de MSX (MSX1, MSX2 et MSX2+), je suis scandalisé de la place ridicule qui a été accordée au test de ce dernier-né dans Samouraï Micro *du numéro 29... Il s'agit pourtant d'une bécane fantastique qui aurait mérité mieux que ces deux misérables pages, d'autant que l'article, s'il vante les mérites de la machine, n'est pas suffisamment détaillé pour réellement soutenir le MSX2+ en France. Et quelle autre revue, mieux que Micro News, pouvait remplir cette mission ? Ce qu'il fallait dire, c'est que le MSX2+, tout en étant 8 bits est loin d'être ridicule face aux Amiga et autres ST. Que si sa mémoire vive est inférieure à 512 Ko (208 exactement), les updates qu'il comporte comblent largement l'écart. Que le son est supérieur au STE, grâce à la S.C.C. Qu'il est vraiment compatible avec les autres MSX, ce qui n'est pas le cas du STE - en étant sympa, j'accorde à ce dernier une compatibilité de 31,5% avec son père, le ST. Bref ! Il fallait parler du MSX2+ comme il le méritait... il est tellement génial !*

Pour en finir, je voudrais donner mon avis sur des jeux comme Space Ace *ou* Dragon's Lair *sur Amiga qui ne sont là que pour jeter de la poudre aux yeux. Comparés à* Metal Gear 2 *sur MSX, ils ne pèsent pas lourd que cela soit au niveau prix, jouabilité ou tout simplement plaisir du jeu. J'espère vous avoir convaincu.*

(Lecteur anonyme de Rouen)

Comme aurait dit Desproges, "c'est fou ce que les gens courageux sont étourdis", au point d'en oublier de signer... Peu importe, on assume, nous ! Commençons donc par le MSX2+, que nous n'aurions pas défendu comme il se devait ! Il est vrai que pour un fana comme toi, deux pages consacrées à cette machine, ça a dû paraître ridicule - remarque, vu le temps qu'il t'a fallu pour réagir (l'article date de presque un an) ça n'a pas dû t'empêcher de dormir. Mais revenons à nos moutons... Comme tu dois le savoir, il n'existe plus à l'heure actuelle de magasin qui procède à la commercialisation du MSX2+ en France. Déjà, à l'époque où l'article parut, un seul revendeur (MSX VIDEO CENTER pour ne pas le citer) assurait le relais avec les passionnés. Quel que soit le niveau de la bécane, bien peu de gens pouvaient être concernés, à moins d'appartenir aux fanatiques. Le but d'un magazine comme Micro News étant tout de même de contenter chacun et tous dans des proportions équitables et selon la distribution du marché, il ne semblait pas justifié de lui accorder une place plus importante. Nous en pensions toutefois - et nous en pensons toujours - beaucoup de bien et nous ne nous étions pas privés de le dire haut et fort. Pour être clair, disons que cet article avait plus une vocation de présentation que de véritable banc d'essai... et puis, les photos parlaient d'elles-mêmes.

Pour ce qui est de ton jugement des jeux, nous sommes tous d'accord. Il est vrai que les Japonais ont acquis un savoir-faire qui confère à leurs produits une jouabilité inégalable pour un prix très raisonnable - bien qu'il s'agisse de cartouches...

Il n'est jamais trop tard pour remettre les pendules à l'heure, quoique ? Mais sache, pour ton information, que l'article, aussi ridicule et dénué d'intérêt qu'il soit pour toi, a rempli sa mission en amenant de nombreux Parisiens à visiter la bête chez MSX VIDEO CENTER, à l'époque où cette officine existait encore. Parmi les intéressés, figuraient même quelques Amigafans intrigués. Comme quoi tout le monde peut se tromper...

OU SONT LES JEUX ?

Salut à tous !

Tout d'abord, bravo pour votre canard, c'est un vrai "coincoin" de paradis. J'aimerais vous exposer mon problème : voilà, je vais acquérir une Mega Drive française et, ayant un budget assez réduit, j'aimerais ne pas acheter n'importe quel jeu. Les cartouches que je veux acheter sont les suivantes : Batman, Eswat, Strider, After Burner *et* Shadow Dancer. *Ces jeux seront-ils importés officiellement ? D'autre part, est-il vrai que l'on peut brancher des écouteurs stéréo sur la Mega Drive ? Merci d'avance. A tchao !*

(Antoine de Brix, Bernay)

L'archangélique "Gabrielle" te souhaite la bienvenue dans notre paradis, mon cher Antoine - tu permets que je t'appelle Antoine ? Oui, bon alors - allons-y ! Il semble que tu aies tapé dans le mille en ce qui concerne ton choix de jeux. En effet, à une exception près, tous les jeux cités sont disponibles ou vont sortir incessamment. *Batman* et *Eswat* aux alentours de janvier/février 1991, *Strider* courant novembre. Quant à *After Burner*, il orne d'ores et déjà les vitrines. En revanche, pour *Shadow Dancer*, c'est la grande inconnue... Pire : l'importateur officiel ne sait même pas que ça existe. Alors patience...

En ce qui concerne la possibilité de connecter des écouteurs stéréo sur la Mega Drive, la réponse est oui et le résultat des plus agréables.

ATOMIC
ROBO-KID

MICRO NEWS

MAJOR, VOUS AVEZ LA PAROLE...

Le mois dernier nous évoquions un excellent produit, apte à rendre volubile notre héros national. Aujourd'hui, cadeau ! un programme de synthèse vocale sans hard et de surcroît parfaitement transférable...

Faire causer le père Thomson (TO8 / TO9), sans extension, avec seulement 5 Ko de binaire, avouez qu'il y a là matière à s'extasier. Toutefois, ce miracle que nous devons au saint et génialissime Fabrice Bellet réclame une faible participation de votre part : juste la frappe d'un programme Basic d'environ 15 Ko, destiné à générer avec le maximum de sécurité (merci checksum) et à sauvegarder automatiquement la bavarde routine.

CAUSE TOUJOURS...

Donc, suite à la saisie correcte d'une myriade de codes, vous constatez sur votre disquette la présence du fichier SPEAK.BIN. C'est tout bon ! Histoire d'ânonner un peu, faites donc :

LOADM "SPEAK.BIN",,R

Vous disposez maintenant d'un nouvelle fonction Basic 512 dont voici la syntaxe (priez pour nous) :

SPEAK (x,y),A$,B$,...

• **x** précise la rapidité d'exécution par un entier de 0 (lent) à 14 (rapide).

• **y** indique l'intonation de la voix par un entier de 0 (grave) à 15 (aigu).

• **A$** figure le texte à exprimer sous forme de phonèmes. Référez-vous au tableau qui orne la page suivante, en prenant soin de différencier selon l'effet voulu, minuscules et majuscules (en fait seulement O, A et I).

Essayez par exemple cette autopub :

SPEAK (5,7),"salu-",(5,1),"mikro-niwz"

Ou bien encore, appréciez la voix suave d'Eric Satyre :

SPEAK (6,0),"rozi-zwnet-"

Etonnant, non?

L I S T I N G

```
1000 CLEAR,&H814F:D=&H8150:DD=1010:P=1:FORT=&H8150
TO&H9395 STEP13:C=0:READA$:FORU=0TOLEN(A$)/2-
1:O=VAL("&H"+MID$(A$,U*2+1,2)):POKET+U,O:C=C+O:NEXT
:READA$:IFC=VAL("&H"+A$)THENNEXTELSEPRINT"Erreur
DATA Ligne"STR$((T-D)/13*P+DD):STOP
1001 SAVEM"SPEAK",&H8150,&H9395,&H9189
1002 EXEC&H9189:END
1010 DATA2024FF347732E8D48E6E00AFE8,66F
1011 DATA2030890190CE620031C903FD20,4B4
1012 DATA35EC86837800308B3916013012,3EF
1013 DATA121212121212121212121212,0EA
1014 DATA12121212121212121232E8D4AE8D,3B9
1015 DATA11FFAFE820AE8D11FA338431C9,6BE
1016 DATA01FE10AFE81EEFE81CAFE8227F,6EF
1017 DATAE7CFCC3F3CB7E7CDF7E7CF6F65,8E9
1018 DATACCFD1DA7E817A7E818E76D6FE8,7DE
1019 DATA19EEE81CEFE81AEEE82011A3E8,78E
1020 DATA222754A6C0EFE820EEE81A6DE8,73F
1021 DATA1927056FE8192013847F273E4A,39A
1022 DATA811E2612A65F843F800D2C2B8B,40E
1023 DATACDA7C086FFA7C42021811F2607,632
1024 DATA6CE819863020EDA76EC6FFE7C4,7B5
1025 DATA1701E6A66EA76D811D26056CE8,543
1026 DATA19200611A3E81E2DA0EEE81AC6,57C
1027 DATA1DE76E1701C9EEE81C6FE81117,5C4
1028 DATA0212EFE828E6E817E7E810C1F0,788
1029 DATA2505C675E7E810C40FCB0BE764,638
1030 DATA308D0293E685E7E812E6E81054,6D0
1031 DATA545454E0642B02C6FFCB152A01,53D
1032 DATA5F308D026EE685E7E8106DE811,63C
1033 DATA2603E7E8116DE8112A126CE811,510
1034 DATA260DEEE813AEE815E66FE76416,67D
1035 DATA00C56D69261A6D65260C6DE819,44D
1036 DATA1026FF1D32E82C35F71701F76F,542
1037 DATA61A668160095A6F8242A31EC69,58C
1038 DATAED65EC6BED67ECE824EDE826EE,8DE
1039 DATAE828170180EFE8286D6927D617,591
1040 DATA01CDEE6AA6F8246CE82526036C,5F6
1041 DATAE824840FA761201F85202602EE,4A1
1042 DATA6A6CE82526036CE824840FA761,51F
1043 DATA6D6526066F62A66C204317019B,3F7
1044 DATAA662A1612408A7E48601A76320,572
1045 DATA06A661A7E46F63AFE82AE662EB,75E
1046 DATA61308D02ECE685EBE4308D02F4,6F9
1047 DATA3AE66CE068102400AB1701846D,4BC
1048 DATA63102600B0A668A0E4AEE82AA7,642
1049 DATA64A76F6DE8112B0927076AE811,4A5
1050 DATA1027FF3BEFE813AFE8156DE818,674
1051 DATA26048650A764A6E8122A0C860E,475
1052 DATA4A26FD6CE81226F62007A664A0,5C0
1053 DATAE812A7648620B7E7CD318D04C4,69C
1054 DATA4FE684C4F0EB62E6ABE7E4E6C4,9C0
1055 DATAC4F0EB61E6ABEBE4C880E76354,946
1056 DATA54F7E7CD6A642734E680585858,696
1057 DATA58EB62E6ABE7E4E6C058585858,807
1058 DATAEB61E6ABEBE4C880E7E4EB6356,963
1059 DATA5454F7E7CDE6E486054A26FD54,769
1060 DATA54F7E7CD6A6426AB16FE5A1700,623
1061 DATAD96D63260BA668ABE416FF54A6,686
1062 DATA6C20F7A66C16FF49E765A6E810,6DD
1063 DATA308D016AE66FC00D253F585858,4B6
1064 DATAEB863AE6842702E7C0308D0252,5F6
1065 DATAE66F3AE6E8105858EB84308D02,64B
1066 DATA62E6852B026F65C47F308D02CE,59E
1067 DATA3AE6806D652607E7C0C6FFE7C4,7B6
1068 DATA395D27F8E7C020ECE66F20C786,72A
1069 DATA08A76BE6C4C1FF26036F6B39C1,681
1070 DATA30260FECC1E7E819C1F025EA5C,716
1071 DATAE7E81A20E4C43FE762308D0CB6,6B8
1072 DATA3AE6C0595959C403EB84308D02,5E0
1073 DATAC1E685308D02DB3AAFE826E662,705
1074 DATA58EB62308D006F3AEC843410E3,5A2
1075 DATAE1ED6CA602A76E39E6F828C540,73B
1076 DATA27026F67C5202602AE686CE829,49F
1077 DATA26036CE828C40FE7643954E766,59D
1078 DATAA684A762C40FEB84308D03803A,5EF
1079 DATAE666C4102702E662EB84545454,5FC
1080 DATAE76239FEFDFDFDFDFCFBFAF7EE,B4A
1081 DATA0017080504030202020201E4EA,202
1082 DATAF0F6FB0005090D1115191C1F22,398
1083 DATA25046A3E04994004C84604F73E,3F9
1084 DATA05263E05554A05844405B34405,2DB
1085 DATAE2400611480642420671480 6A0,370
1086 DATA4406CF68076868080168089A64,3CF
1087 DATA06C364075C6407F56408C05208,476
1088 DATAEB3C0932680997680A303E09C5,418
1089 DATA680A57620A274A05D8680A8256,3CD
1090 DATA0AB2560AE2560B12680B43640B,396
1091 DATA72601E1E1E1E1E1E1E1E1E1E,21C
1092 DATA1E1E1F1F1F2020202121212222,1A0
1093 DATA2223232324258DCDCD4D4DCD8D,4EF
1094 DATACD8ECECE4E4ECE8ECE8FCFCF4F,839
1095 DATA4FCF8FCF919191919191919192,796
1096 DATA92929292929292939393939393,770
1097 DATA939398000000D900D9D9980000,4E1
1098 DATA00D900D9D998000000D900D9D9,5AE
1099 DATA5B0000DC00005BDC5B0000DC00,3A5
1100 DATA005BDC9B0000DC00009BDC5D5D,4DF
1101 DATA5D5D5D9D5D9DDEDEDEDEDE9EDE,880
1102 DATA9EDFDFDFDFDF9FDF9FA2A2A2A2,99E
1103 DATAA2A2A2A2545454545454545400,528
1104 DATA01020406090C1014191E242A31,0FC
1105 DATA3840800000800005000408000030,2B8
1106 DATA6000305080002050700020406 0,300
1107 DATA8000204050700020305060 8000,320
1108 DATA1030406070001030405070 8000,310
1109 DATA1020405060700010203050607 0,310
1110 DATA8000102030405060700000000 0,240
1111 DATA0000000000000000000001010100,003
1112 DATA0000002020202020303030003,018
1113 DATA0D0000000E0101010F02020210,043
1114 DATA0303031104040412050505 1306,060
1115 DATA0606140707071508080816 0909,08A
1116 DATA09170A0A0A180B0B0B190C0C0C,0B4
1117 DATA1A1A1A1A1B1B1B1C1C1C1C9D,1E1
1118 DATA9D9D9DA0A0A0A0A3A3A3A3A6A6,82F
```

1119 DATAA6A6AAAAAAAAAEAEAEAEB2B2B2,8C2
1120 DATAB2B5B5B5B5B8B8B8B83B3B3B3B,752
1121 DATA3C3C3C3C3D3D3D3DBE3F3FBE41,41F
1122 DATA4141414041424344454647484 9,370
1123 DATA4A874C8081828384858687888 9,64A
1124 DATA8A8B8C0D0E0F10510010520010,29E
1125 DATA5300145455001454560014541 7,24D
1126 DATA001A55001A56001A17001D1E1F,16A
1127 DATA2061001409001421283333D4754,206
1128 DATA6333006D73777C83959BA1A9B9,61F
1129 DATAC0B6CED8E000141F0000050B0E,44D
1130 DATA0F0F0F0FC0000F8E0D0C0A0806,1CA
1131 DATA0402410001020305070 90B0D0E,088
1132 DATAC0000F0F0F0F0F0FC0000121,20B
1133 DATA220324250526260C00006A62505,255
1134 DATA2423022161000626260626626606,175
1135 DATA24E2000626260626268525243,27B
1136 DATA2261000102030405058606060 5,12E
1137 DATA0504034200012223042525062 6,10E
1138 DATAC0000828283650006A6420000,2EE
1139 DATA0786430004240423826100000 1,203
1140 DATA0102020303040404050505085,0B0
1141 DATA0647000308880441000709880 4,1C1
1142 DATA4100040606850302410010102,120
1143 DATA0304050607070808C000080808,108
1144 DATA0808088603410008080808870 97,190
1145 DATA0605040302014100002010204,05F
1146 DATA030504C000052306230524C300,209
1147 DATA0085040503040201024100000 0,0DB
1148 DATA0000000000000000000000000,000
1149 DATA0000010203040506070809 0A0B,042
1150 DATA0C0D0E0F00020406080A0C0E10,07E
1151 DATA1214161814 1C1E000306090C0F,0D5
1152 DATA1215181B1E2124272A2D000408,147
1153 DATA0C1014181C2024282C3034383C,1D4
1154 DATA00050A0F14191E23282D32373C,186
1155 DATA41464B00060C12181E242A3036,1E0
1156 DATA3C42484E545A00070E151C232A,255
1157 DATA31383F464D545B626900F8F0E8,585
1158 DATAE0D8D0C8C0B8B0A8A098908800,870
1159 DATAF9F2EBE4DDD6CFC8C1BAB3ACA5,A83
1160 DATA9E9700FAF4EEE8E2DCD6D0CAC4,9EB
1161 DATABEB8B2ACA600FBF6F1ECE7E2DD,9EE
1162 DATAD8D3CEC9C4BFBAB500FCF8F4F0,A0C
1163 DATAECE8E4E0DCD8D4D0CCC8C400FD,A45
1164 DATAFAF7F4F1EEEBE8E5E2DFDCD9D6,BC8
1165 DATAD300FEFCFAF8F6F4F2F0EEECEA,B4F
1166 DATAE8E6E4E200FFFEFDFCFBFAF9F8,B70
1167 DATAF7F6F5F4F3F2F1FEFEFDFCFBF7,C93
1168 DATA0009050403020 2B6C6D4E1EDF7,52E
1169 DATA00080F161C2125252500000000,0D9
1170 DATA1234455555443221100FEDDCCC,480
1171 DATACCCCDDDEEEEDDDDEEEEEDDDCC,B4B
1172 DATACCCCCDDEEFFFFFFFFFFFFFFFFF,C2A
1173 DATAFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF2467,B80
1174 DATA77545532210ECAABBCDEEFF012,681
1175 DATA456543210FEDDCCCCCDDEF000F,659
1176 DATAFFFFEEEEEEEEFFFFFFFFFFFFF,CAF
1177 DATAFFFFFFFFFFFFFFFFFF36776543,A4C
1178 DATA20ECA99ABCDEF02333320FEDDD,73A
1179 DATACCCCDEF001111100FEDDCCCCDD,7D9
1180 DATADEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE,C06
1181 DATAEEEEEEEEEEEEEEECE010F13421,9A4
1182 DATA342123210FF00FEEDDEEDDDDEE,708
1183 DATADDEFFEEEFFFEEEFFEEEEFFEEE,C59
1184 DATAEFFEEEFFFEEEFFEEEEEEEEEEE,C59
1185 DATAEEEEEEEEEDE1D03D040E41232,7DC
1186 DATA1231121121010FFFEFFEEFFEDE,64E
1187 DATAFDDEFEEFFFEEFFEEFFEEFFEEFF,C7B
1188 DATAEDEFDDEFEEFFFEEFFEEEEEEEEE,C38
1189 DATAEEEEEE757720D0DA89ABE03213,7D9
1190 DATA20FECA9ABDEF023310EDCBBBBC,7A2
1191 DATADEF00FFEDDCCCCCDDEEEDDDDD,A8E
1192 DATADDEEEEEEDDDDDDDDDDDDDDDDD,B6C
1193 DATADD4377410CCCCCCCCCCCD2660F,727
1194 DATAFECCCCCCCCCDDDD11FEDCCCCCC,A19
1195 DATACDDDEEEEDDCCCCCCCDDDDDDDDD,B08
1196 DATADDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD21,A7D
1197 DATA36545332FFFEDCCBCDBDCDDEEE,8D6
1198 DATAFF01000FFEEEDDDDDDDDDDDDD,906
1199 DATADDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD,B39
1200 DATADDDDDDDDDDDDDDDDDDD214323,929
1201 DATA32354210FEEEFFDCCDCDEF1001,71A
1202 DATA12233320FFFEDDCCBBCEEDDDDD,85E
1203 DATADDEEEDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD,B5A
1204 DATADDDDDDDDDDDDDDD6436523232,838
1205 DATA0EACBACDBCBC03123222220DCD,51E
1206 DATAECDCCCCCF00F00000FFEDEDCCC,7F2
1207 DATACCCCDDCDDDDDDDDDDDDDDDDDD,B07
1208 DATADDDDDDDDDDDDDDD3E04466742,819
1209 DATA3320DDCBCBA9CDEE0122322332,5D4
1210 DATA10FFEDDCCCDDDDEFFFFFFFFFED,B36
1211 DATACCCDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD,B18
1212 DATADDDDDDDDDDDD6B23463230101A,68E
1213 DATACDEECCDE01101432FF0FEEDDEF,784
1214 DATAFEEF01102210FEEEDDCCDDDDDD,85C
1215 DATAEEF0FEEEEEDDDDDDDDDDDDDDD,BA0
1216 DATADDDDDDDD756610000F9ABCDF0F,6B2
1217 DATAEE0210FEDCDEDDDDEF00FFEEEE,93C
1218 DATADDCCDDEFFEEEEEDDDDCCCCDDD,B5B
1219 DATADDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD,B39
1220 DATADDDD2D0EFE2002E20D2120E002,527
1221 DATAD11D3EFE3D1E00EEC4000C0402,449
1222 DATA1200C212EE220000EFE212020E,3E9
1223 DATA02120E03EE0022E2120D0020E0,336
1224 DATA22102200E01E010E11E0D03ED0,430
1225 DATA2EFE1100042CFC211EEE200EEC,4B0
1226 DATA00004003E3F220000D00212E11,2A5
1227 DATA00EFE000E200142020EFE00201,4D7
1228 DATA0EF02EFE000E2F2FFFF4120101,49D
1229 DATA00CEC2220D220D0100C1010C01,2BE
1230 DATA03E2E10102E212E4220DFC24EC,5DC
1231 DATA10D02E2E0212032E10E3E3D002,429
1232 DATAE2E0102F2D2E1E0F2010E2E2E2,55F
1233 DATA01E3D3D3E3E2D0E2D3D202C2F3,95D
1234 DATAE021E0EE0E2E2E2D2D3D3E3D2F,47A
1235 DATA1F1F1E2E1C2E0E0E2E4C032E1F,1BA
1236 DATA1E202C4A79796A4E2E034C2003,2FE
1237 DATAC4D4E3B5C3C4C3E3F20C3E20F2,8AB
1238 DATAC7C30B6A6C2022E2E202E0F1F1,735
1239 DATAE3F2E3EE2E1E1E2E0E5A5B4D3E,58C
1240 DATA1D20E2D3046A796A2E1F2E22E2,4C2
1241 DATAD2C4E1F2C4D3D4C4C2E1F1E3F3,B02
1242 DATAE2E2F1F2E3D3E2F2F10D4C5C2D,904
1243 DATA3D2E2C032F1F1F2D3C3C4D30D2,2FB
1244 DATAE1F01B2E5D2D1D04D4913FC4E0,60D
1245 DATA003A0F41C0C6C0212C03E02E12,440
1246 DATAEC4E2DE300C2E1EC201D6EFC70,6F0
1247 DATAC2C40A4C312A7C1E02C4C2B2C0,5CB
1248 DATA3DF0E1C26CF2F129740D12E3C1,77F
1249 DATA2D4B04D00302D04D020D03C40A,34E
1250 DATA303D04CFE20C6D04C830B01E1B,480
1251 DATA06B036B030E002C22C04E2E4E1,647
1252 DATAF1E035B2FD412E4B6B3E102E0E,564
1253 DATA3914D11F42B06EC3C4C304FC02,5E9
1254 DATAD04C103C4C4EC5B2C30C2C5C12,4E2
1255 DATAF2C0112D04C3A320D2EFE3C24C,72C
1256 DATA04101F10123322312312211100,142
1257 DATA00F0FFEEEFFEEEEFEEEEEEEEFE,B5D
1258 DATAFEFFEFFEEFEFEFEFF0F0FEEEEE,C60
1259 DATAEEEEEFEEEEEEEEEEFEFEFEFEFEF,C2C
1260 DATA0000000000000000000000000,000
1261 DATA0000000000000000000000000,000
1262 DATA0000000000000000000000000,000
1263 DATA0000000000000001112475341,0FE
1264 DATACEDDDCACCE0FDBCCBCDEDEEFEF,A0D
1265 DATA0F0FEDCCDEEDEFEF0EEFEF1211,78F
1266 DATA2223233322221010000111000,121
1267 DATA1FFFFFEEEFEDDDDDDDCBAAABCC,A6A
1268 DATACDDEEFEEEFEDDDDDDDDCBAAABCC,AE7
1269 DATACBDEEE00CE02CA0708C728C31A,60C
1270 DATA20CE25EA2E802B020B00CC0CEC,4A7
1271 DATA0E0FED0FDEFEEFEE00E0E00EE0,780
1272 DATA0E00EE00FF0FF0100000F01201,40D
1273 DATA0FE1102020E0E0200FEEF110EC,60A
1274 DATAC11010B0EEF0ECEEE000FF00FF,827
1275 DATA00FF0121112344543235554211,2FC
1276 DATA222100FEDEDCDCACCCCBAAAABB,829
1277 DATACABDDE79202C1EEA2D75787C20,5E8
1278 DATAC2E0E101A7C1F1E0000E1E12E2,6DD
1279 DATAE200F00E0E0E2E2E120E10E0E0,448
1280 DATA1F11002E211E10F11F200F1F10,21B
1281 DATA10F0F0F1F10001F0F1F1F1F11F,8A6
1282 DATA11F101101F1F1F1F1F01E0F0F0,46F
1283 DATAF0F1F10020F1F1F1010101F1F2,7AB
1284 DATA101F101F101020201F1F1F1F1F,159
1285 DATA1FF1F02F101E1F1FF1F1F1F2F1,751
1286 DATAF010F010101001F102F000F1F1,5E6
1287 DATAF0101F1E0101010001010E00E1,231
1288 DATAF010F0000202022020101F1F12,296
1289 DATA0201F0235665543321110FEDCB,451
1290 DATAABCDEEFF0FF001122210FFEEEE,784
1291 DATAEEEDDDDDEEEEEDDEEEEEEEEEEE,BE2
1292 DATAEEEEEEEEEEEEEEEEEE11122233,8D6
1293 DATA3444443332221100OFFEEEEED,52B
1294 DATADDDDDDDDDDDEEEEEFFF0000111,90C
1295 DATA11110000FFFFFEEEEEEEEEEEE,8B2
1296 DATAEFFFFFFFFFFFFFFFFF21FE0367,A70
1297 DATA520135640DDF10DA99BDEC99BD,65A
1298 DATAFFEDDF0110F01210FF000FEEDD,6C7
1299 DATADDDDDDDDDEEEDDDDEEEEDDDEEE,B7F
1300 DATAEEEEEEEEEEEEEEEE1123455666,8A5
1301 DATA6655443210FEEDDCCBBBBAAAAA,79C
1302 DATAAABBBBCCCDDDEEEFFFFFFFFEEE,B5C
1303 DATADDDCCCCCDBBBBBDBCCCDDEEFFF,AE2
1304 DATAFFFFFFFFFFFFFF132246654467,884
1305 DATA76435420EEEDCCCBAABCA99ABC,804
1306 DATAAABDEDCDFFFEDDEEDCCDDCBBCC,AF5
1307 DATABBCCCBBCCCCBBBDDDCCEEEEEEE,AB1
1308 DATAEEEEEEEEEEEEE3676420EF0ECCC,938
1309 DATAAABBDEEECABCDDEECBAABCDDDB,A6B
1310 DATAAABCDDDCBBBCDDDCBBBBCCCCBA,A17
1311 DATAAABCCCCBBAAABBCCBAAABCCCCB,99F
1312 DATABBBBCCCCCBBC12233545323232,5DA
1313 DATA22010000FEECE0F1F0DDEF0121,6BC
1314 DATA0EFEDEFDCCEE0ECEECDECFCBCE,9AF
1315 DATAE0C00BEA05CA1C0CB1E1EAEDEF,7E4
1316 DATAE2ECCACE207675346463 10CEE,72A
1317 DATA1FDCBCC0E0ECE0F200CBDBFCEE,9A5
1318 DATACDEBACCA9BACBCCDCBCBCBCBCE,9F8
1319 DATAFCECABAD0CECEBCECECBECBECD,A01
1320 DATAEBACCA0000000000000000000,261
1321 DATA0000000000000000000000000,000
1322 DATA0000000000000000000000000,000
1323 DATA0000000004040408080808 1C0C,054
1324 DATA0C0C0C0C0C1010101414141818,0E4
1325 DATA2E776F4F756961412345652A26,400
1326 DATA49667324767A6A70746B626467,51C
1327 DATA6C6D6E72202D34771A506F8D02,419
1328 DATA18308D021B6D8026FC3384308D,475
1329 DATA0211A6842077B6001A5F811827,3C3
1330 DATA055C8160263D58338D0039318D,3B4
1331 DATA0040EEC586F95D270B86D67D60,63A
1332 DATA80270486ED334AA72186013039,453
1333 DATA363230A810AF3EEF238E0900CE,4B4
1334 DATA201D5D27068E07F3CE2B38AF28,457
1335 DATAEF2E3967786210535045 41CB00,49B
1336 DATA008000B1000025037E0000308C,293
1337 DATAF17E000034771A50C601E78D01,4C0
1338 DATA96338D019917017410EF8D018B,494
1339 DATAEF8D0189812826248D711700CF,4DD
1340 DATAC10E22571F981700A71700C3C1,458
1341 DATA0F224B3404C6103DEBE08620ED,525
1342 DATAC18D7220221700F75C3404318D,462
1343 DATAFF145FA6806A60270FA1A52707,50C
1344 DATA5CC12025F72020E7C020EA3504,583
1345 DATA17011E812C26051700FA20AAEF,3D8
1346 DATA8D013116EF2610EE8D012535F7,4C7
1347 DATA6D8D011E27F3F6001AC1602703,48E
1348 DATA7E0EFD7E0B8C34466D8D010927,443
1349 DATA11F6001AC1602705BD08E635C6,514
1350 DATABD07E635C6E680C12826C735C6,6DC
1351 DATA34466D8D00E82711F6001AC160,4C5
1352 DATA2705BD08E335C6BD07E335C6E6,657
1353 DATA80C12926A635C634466D8D00C7,56C
1354 DATA270FF6001AC16027049DBA35C6,4E4
1355 DATA9DCA35C6E680C12C268735C634,691
1356 DATA626D8D00A82711F6001AC16027,494
1357 DATA05BD110835E2BD0EB835E2EC80,5F8
1358 DATA8030102BFF6481091022FF5EC1,528
1359 DATA2C271BC1292717C030102BFF50,410
1360 DATAC1091022FF4A3404C60A3DEBE0,555
1361 DATA30011F981F8935E234426D8D00,417
1362 DATA5E2711B6001A81602705BD0EEA,428
1363 DATA35C2BD0E0235C2E680C1221026,53A
1364 DATAFF1A5FA6855C812226F95A35C2,612
1365 DATA34446D8D0032270FF6001AC160,40B
1366 DATA27049DC035C49DB235C43001A6,5A0
1367 DATA0035C434446D8D0015270FF600,3AC
1368 DATA1AC16027049DC635C49DB835C4,610
1369 DATAA60035C400000000000000,19F

Son	Touche du clavier
OU	w
O(zéro)	o
O(or)	O
U	u
I	i
A	a
AN	A
ON	#
EU	E
E	e
É	*
È	&
UN	I
F	f
S	s
CH	$
V	v
Z	z
J	j
P	p
T	t
K	k
B	b
D	d
GU	g
L	l
M	m
N	n
R	r
Pause	Espace
Prolongement	- (signemoins)

TOP MICRO NEWS

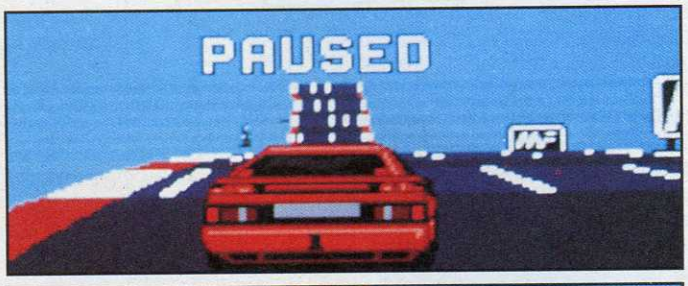
LOTUS TURBO ESPRIT

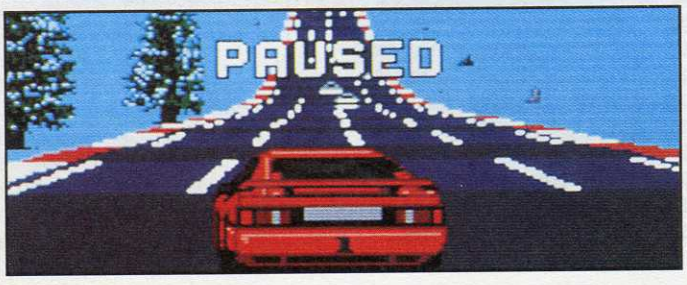
Lotus vous fera vivre la course en bleu.

Piloter un zingue avec un bâton de joie, ça peut paraître logique - bien qu'en songeant aux résultats qu'un tel mode de pilotage a donné sur les A320, on puisse se poser des questions... Avec une voiture, c'est carrément suicidaire ! Et davantage encore si la simulation se révèle hyperréaliste, comme dans le cas de *Lotus Turbo Esprit*. Je lance donc un appel aux constructeurs de joysticks : faites-nous un vrai volant réglé en finesse, je vous en conjure !

Lotus fait du réalisme sa raison d'être... Les décors d'une grande précision de trait (tout est en 3-D pleine), la vitesse presque insupportable du bolide dont vous maîtrisez tant bien que mal les commandes et les temps de réaction extrêmement courts lui confèrent des qualités jamais égalées. On s'y croirait ! A tel point que les premiers dénivelés vous mettront tout de suite le cœur et l'estomac au bord des lèvres - faites gaffe les mecs, les coquillettes et les touches d'un clavier ne font pas bon ménage ! Conduire à jeun de préférence...

Comme si ça ne suffisait pas, *Lotus* peut se jouer à deux : chaque participant dispose d'une des deux moitiés d'écran superposées. Certaines courses se révélant trop longues pour être effectuées d'un seul trait, on peut s'arrêter au stand pour y faire le plein ou procéder à quelques réparations d'usage. Attention cependant de ne pas perdre de temps puisque seule la pole-position (faire partie des dix premiers) vous garantit le passage au niveau supérieur. Outre le fait qu'il s'agit d'un simulateur de course automobile, il existe un deuxième parallèle entre *Lotus* et *Out Run*, qui réside dans la possibilité de choisir le fond sonore : musique ou bruitages (d'ailleurs très bien rendus). Evolution oblige, c'est sur un disque compact - et non plus sur un vulgaire autoradio - que vous ferez votre sélection.





Au fil des dizaines de pistes qui vous attendent, vous vous confronterez aux as du sport automobile. Assurément, que vous soyez ou non un inconditionnel du genre, *Lotus Turbo Esprit* devrait vous emballer...

Disquette Gremlin pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST et Amstrad CPC.

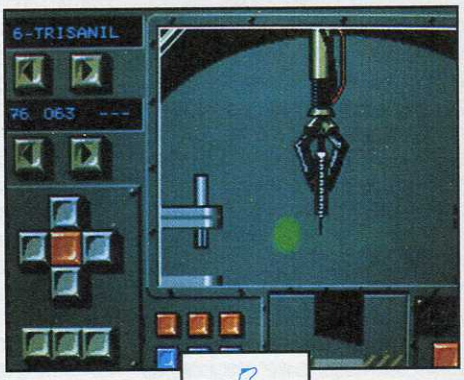
G.B.

TOP MICRO NEWS

MURDERS IN SPACE

Sombre enquête orbitale...

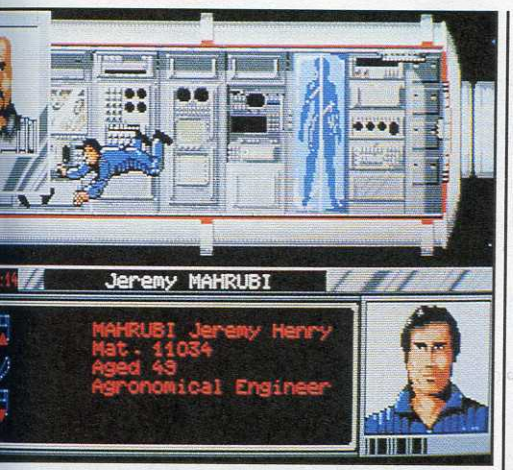
Dans la série "Meurtre", Infogrames récidive avec *Murders in Space* - on sent bien là la volonté de l'éditeur de jouer la carte de l'export -, avec en gros les mêmes orientations de jeu. La différence fondamentale se situe dans le fait qu'il y a tentative et non pas assassinat proprement dit. Votre mission consistera à sauvegarder l'équilibre physique et psychologique de l'équipage de la station orbitale où vous a envoyé le Pegasus Space Consortium.



LEGEND OF THE LOST

La vie est dure lorsqu'on est le pilote minable d'un avion délabré. Et ce sera encore plus dur lorsque vous apprendrez que votre charmante petite copine Jane se trouvait dans un avion qui vient juste de s'écraser quelque part dans la jungle...

Sans plus attendre, vous sautez dans le cockpit et foncez pour essayer de la retrouver. Vos recherches s'exerceront dans quatre parties différentes : un shoot'em up volant plutôt médiocre, une rencontre périlleuse avec un rhinocéros, une balade bondissante et rampante à travers un volcan et enfin



Pour pimenter l'affaire (aïe!), vous serez limité par le temps - un peu moins d'une journée. A cela s'ajoute la difficulté qu'ont certains astrospationautes à s'épancher sur leur vie et de leur passé -comme il est de rigueur dans ce genre de situation conflictuelle. Auraient-ils un quelconque secret à cacher ? En bref, vous avez du pain sur la planche...

Les différentes phases qui composent le soft se diversifient de par leur principe (?). Certaines typiquement de rôle ou d'arcade et d'autres, plus axées sur la stratégie et la réflexion. L'ambiance ainsi obtenue rappelle un peu le film *Outland*. Je sais, vous allez me dire que vous ne connaissez pas (et pourtant, ce huis-clos galactique avec sorties dans le vide interstellaire en guise de fil rouge valait son pesant d'éruptions solaires...). Ce n'est pas grave, c'était juste pour vous donner une idée de l'atmosphère qui règne dans le jeu, bande de béotiens ! Atmosphère, atmosphère, est-ce que j'ai une gueule d'atmosphère ?... Je disais donc, pour ceux qui aiment le suspense, c'est beau, c'est tout neuf, et c'est "futurement" sur vos écrans.

Disquette Infogrames pour Amiga. Existe également sur Atari ST.

S.A.

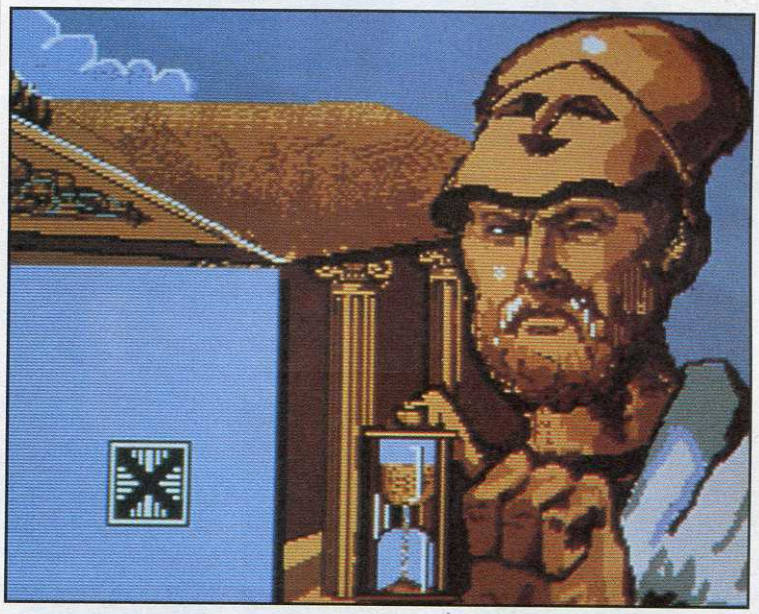
TOP MICRO NEWS

TIME RACE

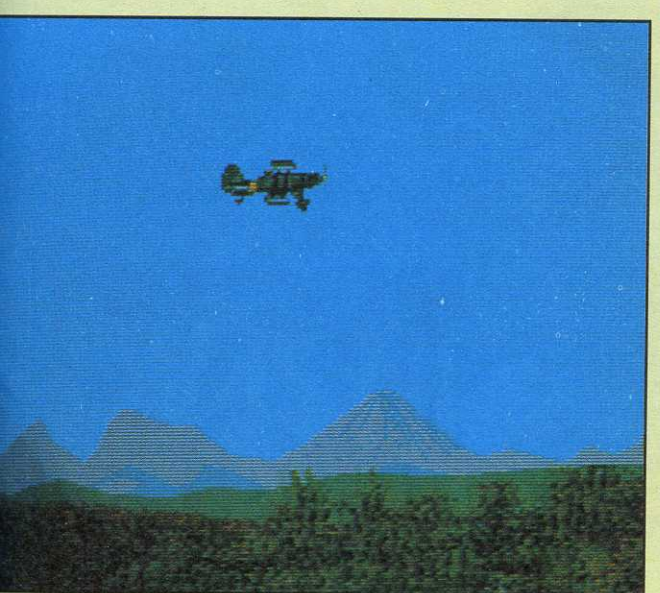
Triangles des Bermudes cérébraux.

Stratégie, réflexion et habileté sont au rendez-vous. Y'a pas, avec *Time Race* on ne peut s'ennuyer - pas le temps de pinailler, il faut aller vite, très vite, si on veut pouvoir accéder au stage suivant ("Oh la prise de tête !" - Je sais Momo, c'est trop dur pour toi...."). Les casse-tête chinois dont nous avons l'habitude relèvent de la simple rémoulade de boui-boui à côté de ce super soft.

Vous devrez en un minimum de temps encastrer des pièces de forme triangulaire les unes dans les autres, tout en évitant de mettre côte à côte les pièces comportant les mêmes motifs. Mais non, ce n'est pas aussi dur que de calculer le tiers provisionnel ! Vous verrez, après quelques heures d'entraînement, on y arrive facilement.



Pour chaque stage existe une image avec une animation qui correspond au décompte de la durée : si vous recouvrez toute la surface avec les triangles (en formant des carrés de quatre triangles), vous passez au niveau suivant.



la recherche de Jane, dont le point culminant consistera en un sprint final mouvementé - au cours duquel il vous faudra placer un détonateur, faire sauter la montagne et foutre le camp avant l'explosion.

A chaque niveau, vous devrez affronter des avions, des animaux, des rochers et des ennemis humains. Mais malheureusement, votre plus gros problème sera de trouver la volonté suffisante pour continuer à jouer malgré un intérêt de jeu vraiment très faible !

Pas très original, un peu bâclé, mieux vaut laisser tomber *Legend of the Lost* et acheter un autre jeu d'arcade à la place.

Disquette Impressions pour Amiga. **K.H.**

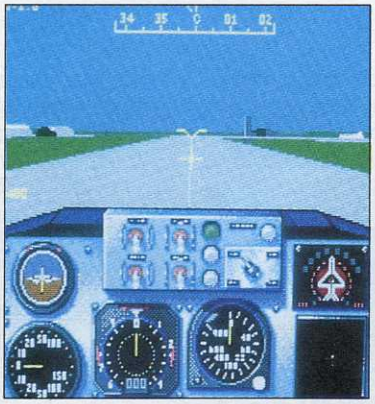
L'objectif : remonter toute l'Histoire humaine pour terminer le soft en temps et heure....

Alors, les explorateurs du Passé et du Futur, on se prépare aux révisions pour l'interro ? Bande de petits veinards !

Disquette Loriciel pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga.

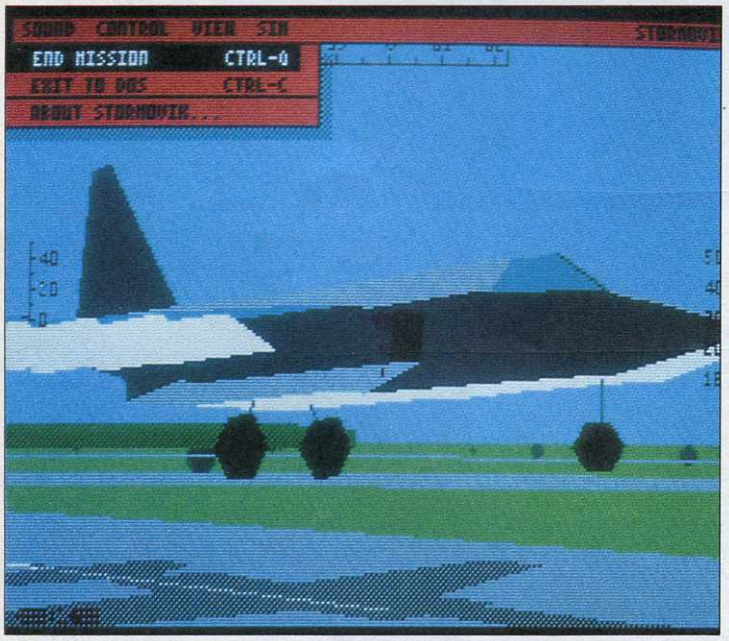
S.A.

STORMOVIK (Soviet Attack Fighter SU-25)



Traditionnellement, les simulateurs de vol sur PC nécessitent une configuration des plus confortables : AT 386 VGA - minimum. *Stormovik* n'échappe pas à la règle et il est sage d'en informer les utilisateurs un tantinet plus modestes.

Sans doute moins célèbre que le MIG-29, le Sukhoï SU-25 est un avion "moyenne et basse altitude" spécialiste de l'attaque au sol, utilisé depuis 1979 par tous les pays du pacte de Varsovie. Il se veut l'équivalent du A-10 Fairchild (Tank Killer) américain, opérationnel depuis mars1977... En plus de son canon de 30 mm, il peut, par les 10 points d'attache de sa voilure, emporter une impressionnante panoplie de bombes, roquettes et missiles. L'Occident découvrit la bête pour la première fois au salon du Bourget de 1989. Nous dévoilons aujourd'hui le logiciel...



Une dizaine de missions (appui tactique, reconnaissance, destruction d'artillerie, embuscade contre des divisions blindées, attaque de bunkers terroristes etc.) pour quelques médailles... ou l'honneur discutable d'un superbe mausolée. Après le choix du pilote et de son grade, une page de "La Pravda" sert à situer l'année des événements (de 1991 à 1993) où les ennemis désignés sont tout bonnement des "terroristes". L'officier sélectionne ensuite une mission, prend connaissance du topo et du rapport météo qui l'accompagne (avec carte jointe).

Dans le hangar, le voilà face à l'impressionnant SU-25... Enfin installé dans le cockpit, face aux instruments de bord - altimètre, horizon artificiel, compas, radar, sélecteur d'arme etc. - et à l'affichage HUD reflété sur le pare-brise de la verrière (vitesse, VSI - vitesse ascensionnelle -, force G subie, poussée, altitude, compas, axe de l'avion et position du manche), en route vers la gloire ! Divers indicateurs permettent d'apprécier les dégâts, le taux critique de carburant, la mise en fonction de l'ECM (contre-mesure) et la nature des attaques. La touche ESC donne accès aux multiples options des menus déroulants, accessibles par ailleurs au clavier (exemple : + ou - pour les zooms) et les touches de fonctions servent à appeler la carte, admirer les vues extérieures ou satellitaires. L'avion ne se pilote malheureusement qu'au clavier ou à la souris (le joystick, pour une raison technique à déterminer, n'étant pas reconnu). L'animation vivace, le bruitage réaliste, la diversité des missions et des conditions de vol, plus le manuel français très clair qui accompagne la doc anglaise, vous emporteront sur les ailes du désir...

Pour finir et à propos de la désopilante crise du Golfe, signalons que l'Irak possède, entre autres appareils soviétiques (Mig et Tupolev), une bonne trentaine de SU-25 surnommés "Frogfoot" par les Anglo-Saxons ("patte de grenouille" - référence à l'aspect batracien du Sukhoï au sol). Formulons l'espoir que personne n'ait un jour à subir leurs coassements...

Trois disquettes Electronic Arts pour PC et compatibles. **J.-C.P.**

DELIVERANCE Stormlord 2

Non content d'accabler l'illustre famille monégasque (Caroline, ô Caroline !), le malheur s'acharne sur les fées depuis le premier épisode de *Stormlord*. Irrémédiablement attirées vers les délices de l'enfer, ces demoiselles menacent de dépeupler le Paradis, où il est clair que l'austérité ne fait pas recette. Il faudra toute l'abnégation, la force et l'habileté d'un seigneur viking rigoriste pour rétablir l'ordre des choses en arrachant, dans une gerbe de cœurs, nos frêles libellules du royaume du Mal (ou prétendu tel).

En fait, il faut explorer trois niveaux. Si l'on débute tout naturellement par le premier, l'accès aux deux autres nécessite des codes durement mérités. Diable ! Que de souffrances à endurer ! Les gouttes d'acide qui perlent des stalactites incandescentes ou du plafond des édifices, les bulles de lave en fusion et le yoyo mortel des araignées n'auront de cesse d'inquiéter notre héros. Assailli sans crier gare au détour des chemins par des hibous verdâtres et autres démons lanceurs de braises, chevauchant de diaboliques ptérodactyles, il sera maintes fois démembré, le palpitant brisé en mille morceaux. Mais l'espérance point ne le quittera... Remarquablement adapté au milieu, le bougre est agile, cracheur de feu et puis Dame Providence veille au grain.

Le damné territoire recèle en effet des armes puissantes et les bulles-ascenseurs épargneront, entre autres, au Stormlord d'être lui aussi victime des étangs de magma bouillonnant. La générosité des fées reconnaissantes lui vaudra d'acquérir des vies et l'aide inespérée d'un dragon lui sera d'un grand secours.

L'animation se révèle plaisante et les tableaux souvent difficiles à négocier, comme on les aime. D'aucuns auront senti, au travers de mes propos, l'approbation qui transpire (ouais, la chaleur de l'enfer !)...

Disquette Hewson pour Amstrad CPC. Prochainement disponible sur Amiga.

J.-C.P.

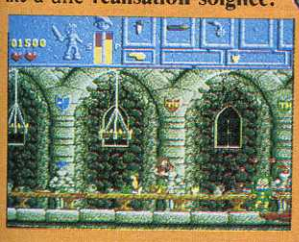
MYSTERIEUSES DISPARITIONS EN ECOSSE

PRENEZ LE PETIT TOM PAR LA MAIN
ET PARTEZ A LA RECHERCHE
DE SA MÈRE DANS CETTE
PALPITANTE ARCADE/AVENTURE

TOM and the ghost

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Une conception très originale dotée d'une **excellente jouabilité** d'une **réalisation soignée.**



Un jeu d'arcade/aventure où vous devrez faire preuve aussi bien **d'astuce** que **d'habileté.**

Un univers très vaste où vous rencontrerez **moult ennemis** que vous devrez vaincre à l'aide de **différentes armes.**

ST - PC - AG

UBI SOFT

Entertainment Software

8-10, rue de Valmy 93100 Montreuil-Sous-Bois

Tél. : 16 1 48 57 65 52

TOP MICRO NEWS

MEAN STREET

Murphy n'est pas Marlowe. Mais un privé dans la nuit, ça garantit toujours des sensations fortes.

Année 2033 : Carl Linsky, professeur de renommée mondiale, meurt au pied du Golden Gate Bridge des suites d'une chute vertigineuse. Alors que les autorités semblent croire à la thèse du suicide - étayée par une lettre découverte au domicile du mort - sa fille, Sylvia, s'entête à y voir un crime dont le mobile aurait un lien avec les travaux du chercheur sur un projet "top secret".

Engagé par la belle éplorée et doté de la somme confortable de 10 000 $, vous vous lancez tête baissée dans la résolution de l'énigme, en endossant la personnalité d'un privé : le détective Tex Murphy.

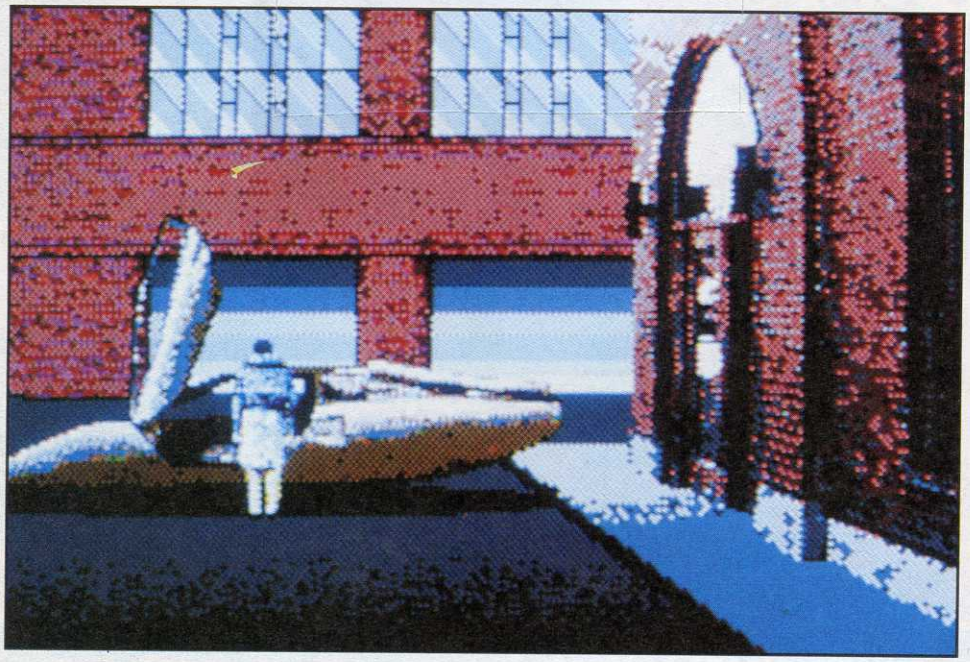
Dans un décor qui rappelle *Blade Runner* (du moins par le véhicule utilisé - une voiture aéropropulsée...), vous allez sillonner la ville à la recherche de témoins éventuels.

Pour commencer l'enquête vous ne disposez que de médiocres indices, propres cependant à stimuler votre esprit sagace... Vous pourrez par exemple vous rendre sur le lieu de travail du fameux docteur, au domicile de sa fille, auprès du médecin ayant pratiqué l'autopsie, ou encore à l'appartement de la fiancée du mort... Quelques questions d'usage vous mettront peut-être sur une piste et si les réponses ne vous satisfont pas, vous aurez toujours la ressource de passer vos nerfs sur l'interlocuteur. Faites gaffe quand même, cogner sur n'importe qui peut se révéler dangereux.

L'intrigue n'est pas d'une originalité folle ; néanmoins, une fois le jeu véritablement engagé, il vous tardera de connaître le pourquoi du comment, d'autant que les décors et l'ambiance, dignes d'un bon polar, vous tiendront en haleine. Quant aux sons - tout droit sortis d'un PC sans aucun artifice -, ils sont (sic) tout bonnement surprenants. Un seul problème : le nombre important de disquettes, ce qui a une fâcheuse tendance à ralentir le jeu... Nécessité donc d'un disque dur ! Un plus certain : le jeu sortira entièrement en français. Les anglophobes vont enfin pouvoir se régaler.

Disquettes US Gold pour PC et compatibles. Egalement disponible sur Atari ST et Amiga.

G.B.



BATTLE MASTER

Enfin de l'aventure ! Tout droit sorti des ténèbres, à mi-chemin entre *Excalibur et Conan*, *Battle Master* réveillera en vous les instincts les plus barbares. Eh oui mes amis, je vous le dis ! Vous n'échapperez pas à cette soif de pouvoir... Vos nuits hantées par les démons, il ne vous restera plus qu'une chose à faire : devenir le Maître des Quatres Contrées, ou bien le monde sombrera à tout jamais dans le chaos de la décrépitude.

Ce soft de stratégie est un des plus prenants auxquels il m'ait été donné de jouer sur ce bon Atari ST (et pourtant combien savent ici que nous ne sommes pas copains, lui et moi !). Pourtant je l'avoue : je me suis autant éclaté qu'avec mes petites japonaises. Un jeu à ne pas manquer par les stratèges invétérés !

Disquette PSS pour Atari ST/STE. **S.A.**

Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta télé. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle !

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son dément, 32 couleurs parmi 4096... une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche

990F TTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

* Prix public généralement constaté.

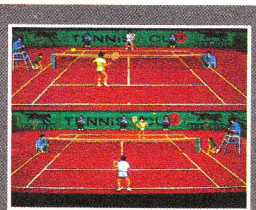
Elle est d'enfer

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

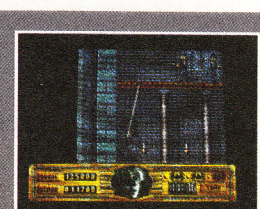
Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Péritel, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin Rubber » sur cartouche.

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN



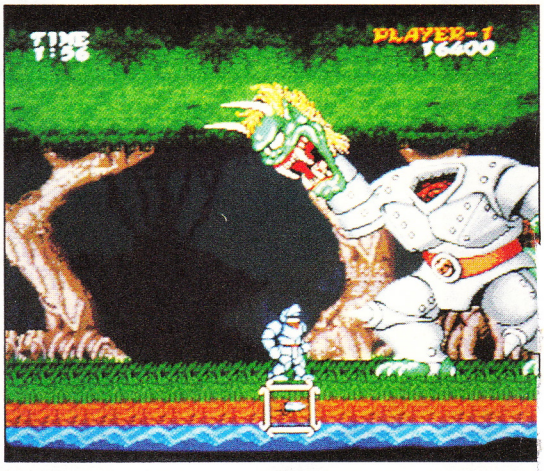
AMSTRAD



TOP MICRO NEWS

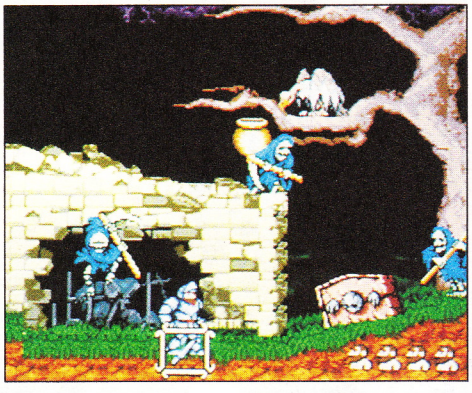
GHOULS'N' GHOSTS

Les tortures d'Arthur deuxième mouture...



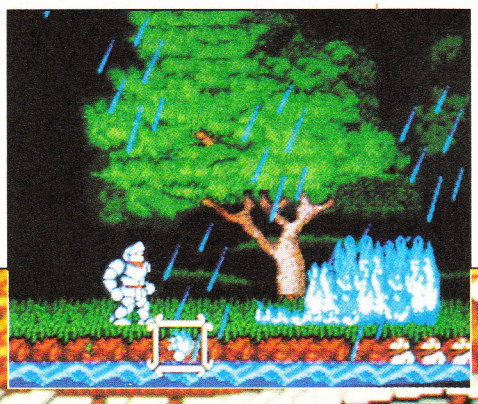
Bien connu des grands habitués des salles d'arcade et des possesseurs de la Sega Mega Drive, *Ghouls'n' Ghosts* est enfin sorti sur la console Nec Super Grafx.

Créé par la firme Capcom, ce jeu constitue le deuxième épisode des aventures du preux chevalier Arthur - le héros de *Ghost'n Goblins*. Si vous avez aimé le premier, vous craquerez pour le second : à peine remis de ses émotions, notre pauvre souverain de Camelot doit déjà repartir secourir sa bien-aimée.



Prenant le mors aux dents, il devra traverser mondes et contrées où règnent en maîtres sorciers et démons. Pour chaque monstre rencontré en chemin vous pourrez utiliser diverses options (armes et armures), qu'il vous sera possible d'acquérir grâce aux coffres magiques dispersés en différents endroits. A la fin des stages, généralement divisés en deux ou trois parties, vous devrez affronter un des sept sbires du démon et lui arracher votre princesse. Rien n'a été oublié dans cette superbe version, tout y est aussi coloré, détaillé que dans le domaine de l'arcade - et même plus maniable qu'avec sa consœur la Mega Drive.

C'est en définitive l'adaptation la plus réussie sur console. Nec a voulu ainsi montrer au public la réelle étendue des capacités de sa Super Grafx. Si tous les jeux Nec 2 à venir sont d'aussi bonne qualité, cela laisse à prévoir un regain des ventes de la console... Mais dans l'immédiat, les heureux possesseurs devront se contenter uniquement de trois jeux spécifiques Nec 2, ce qui apparaît plutôt maigre par rapport à la la Core Grafx. Dans tous les cas, si vous possédez la bête, n'hésitez pas à vous acheter *Ghouls'n' Ghosts*, je peux vous assurer que vous ne serez pas déçu. C'est comme de l'arcade, dis !



Carte Capcom pour la console Nec Super Grafx. Existe aussi sur Sega Mega Drive, Amiga et Atari.

S.A.

RASTAN SAGA 2

Raaah ! T'en veux ! En voilà - avec *Rastan Saga 2*, on est servi ! Réplique exacte du jeu d'arcade, il vous emmènera au centre de contrées barbares où magie et horreur règnent en maîtresses. D'une maniabilité qui laisse à désirer, ce jeu vous offre des graphismes superbes (hélas, la musique ne semble pas suivre !) et se trouve adapté aussi bien sur la console Nec PC Engine que sur la Sega Mega Drive, avec un petit avantage pour la dernière en ce qui concerne l'animation.

Rastan Saga 2 paraîtra en définitive un peu fade aux yeux d'amateurs de jeux comme *Golden Axe*, par exemple.

Cartouche Taito pour la console Sega Mega Drive et carte Taito pour la console Nec PC Engine.

S.A

TOP MICRO NEWS

OPERATION WOLF

Etre un loup pour les autres hommes - voilà un idéal de guerrier !

Chef, laissez-moi y aller ! Faut que je me les fasse tous, ces sales petits minables de rebelles. Bah ouaiis ! Y'a pas de raison que Rambo y fasse mieux que moi ! De toute façon j'suis le meilleur (ben voyons). Boss, soyez cool, quoi ! Dites oui...

Qui l'aurait cru - c'est pas possible ! -, ils n'épargnent jamais personne, les Nippons. A toutes les sauces et puis ça ne lésine pas sur les moyens. A chaque fois qu'ils envoient un mec là-bas, ça tourne tout de suite à la boucherie.

Et avec *Operation Wolf*, ça plonge directement dans le bain de sang. Personne n'en réchappe, on tire sur tout ce qui bouge : les infirmières, les gamins, les meufs en maillot de bain, les cochons - j'en passe et des pas racontables... Bonjour l'horreur ! Après ce bref aperçu de la situation, votre mission consistera à détruire un certain nombre d'unités armées plus ou moins dispersées dans la jungle. On peut vous assurer que c'est véritablement la meilleure version existant sur console (hormis l'arcade). De plus, une petite amélioration a été apportée afin de pouvoir jouer à deux. Pour les fous, les dingues et les psychopathes du joypad, j'affirme que l'on ne trouve pas mieux actuellement.

Ça flashe de couleurs, ça bouge mieux qu'une vahiné et côté hyperréaliste du jeu, c'est l'occasion ou jamais pour les vieux baroudeurs de s'en sortir une fois de plus vivants. Et encore, je vous raconte pas les crampes au bout de quelques heures... A ne pas confier aux adultes de plus de quaran...

Non 'pa, m'frappe pas ! Je recommencerai plus à tirer sur le chat. J'te promets...

Carte Taito pour la console Nec PC Engine.

S.A.

1, rue de Metz, 31000 TOULOUSE. Tél. : 61.23.48.02
AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-NEC-NINTENDO-PC-SEGA

CLUB D'ECHANGE PIXISOFT
SEGA, NEC et NINTENDO

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT

NOM.....PRENOM.....
ADRESSE.....

CI-JOINT MON REGLEMENT	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CONTRE ☐ REMBOURS. (+30F)				
	TOTAL		FORFAIT ECHANGE (100 F x nombre de titres)	
			TOTAL	

Téléphoner pour les disponibilités frais de port+15F (pour les achats seulement)

CHANGEZ DE JEU !!! POUR 100 F (port compris)

Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

SEGA

16 BITS

ALEX KIDD
BASEBALL
BASKETBALL
FORGOTTEN WORLD
GHOSTBUSTERS
GHOULS & GHOSTS
GOLDEN AXE
GOLF
LAST BATTLE
MISTIC DEFENDER
MOONWALKER
RAMBO 3
SPACE HARRIER 2
SUPER HANG ON
SUPER SHINOBI
SUPER THUNDERBLADE
THUNDER FORCE 2
TRIXTON
WORLD CUP SOCCER
ZOOM

8 BITS

285 F
ALEX KIDD 1
CYBORG HUNTER
GREAT VOLLEY
WANTED
WONDERBOY 1
WONDERBOY 2
WORLD SOCCER
ZILLION 2

299 F
ALEX KIDD 2
ALTERED BEAST
AMERICAN FOOTBALL
BOMBER RAID
CALIFORNIA GAMES
CAPTAIN SILVER
CASINO GAMES
DEAD ANGLE
GOLFMANIA
KENSEIDEN
RASTAN
ROCKY
SCRAMBLE SPIRITS
TIME SOLDIERS
WANTED
WORLD GAMES

329 F
ALEX KIDD 4
ASSAULT CITY
BASKETBALL KNIGHT.
BATTLE OUT RUN
CHASE HQ
DOUBLE DRAGON
DYNAMITE DUX
E-SWAT
FIRE AND FORGET 2
FREEDOM FIGHTER
GAIN GROUND
GALAXIE FORCE
GOLDEN AXE
GOLVELLIUS
LORD OF SWORD
OPERATION WOLF
PSYCHOFOX
R-TYPE
RC GRAND PRIX
RUNNING BATTLE
SHINOBI
SHINOBI 2
SLAPSHOT
SPELLCASTER
STRIDER
SUBMARINE ATTACK
SUPER MONACO GP
TENNIS ACE
ULTIMA 4
VIGILANTE
WONDERBOY 3
WORLD CUP SOCCER

NINTENDO

330 F
ALPHA MISSION
GHOST & GOBELINS
GUNSMOKE
TIGER HELI

360 F
CAPTAIN COMIX
CASTLEVANIA
COBRA TRIANGLE
CRISTAL MINES
DRAGONBALL
GALACTIC CRUSADER
GOONIES 2
IKARI WARRIORS
KING NEPTUNE
LIFE FORCE
MASTER CHU
METAL FIGHTER
METAL GEAR
METROID
P'RADIKUS
PUNCH OUT
RAD RACER
ROBOT WARRIOR
ROBODEMONS
RYGAR
SILENT ASSAULT
SOLOMON'S KEY
TEENAGE MUTAN TURTLES
WIZARD WARRIOR
WRESTLEMANIA
XEVIOUS

390 F
BATMAN
LEGEND DE ZELDA
SIMON'S QUEST
SUPER MARIO BROS 2
TRACK'N FIELD 2

NEC

299 F
BEACH VOLLEY
LODE RUNNER
N'RING
VEIGS
XEVIOUS

349 F
AFTER BURNER 2
DIE HERO
F-1 CIRCUS
FINAL BLASTER
GONOCA SPEED
MOMO SHOW
OPERATION WOLF
SUPER VOLEY BALL
KLAX

399 F
ARMED FORCE
DEVIL CRUSH
DOWN LOAD
FORMATION SOCCER
HELL EXPLORER
IMAGE FIGHT
KING OF CASINO
NAXAT OPEN
NEW ZEALAND STORY
NINJA SPIRIT
PC KID
PRO BASKET
P 47
RASTAN SAGA 2
SPLATTER HOUSE
STRANGE ZONE
SUPER FOOLISHMAN
SUPER STAR SOLDIER
VIGILANTE
VOLVIEV
WORLD COURT T.
WORLD STADIUM

449 F
ATOMIC ROBBOT KID
CHASE HQ
FINAL LAP
GUNHED
KNIGHT RIDER
MR HELI
NINJA WARRIOR
R-TYPE
SIDE ARMS
SG DARIUS
TAITO MOTORBIKE
TIGER ROAD

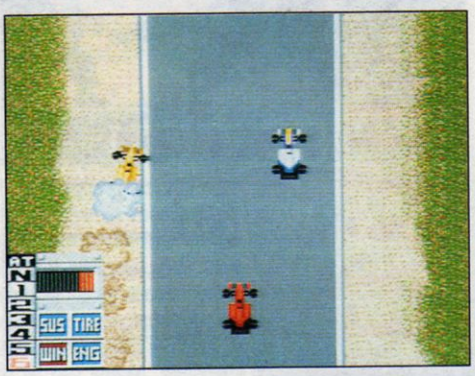
NEC TURBO EXPRESS... NOUS CONSULTER

TOP MICRO NEWS

F1 CIRCUS

Ça arrache la chaussée mieux qu'une fraise de dentiste !

On croyait avoir tout vu, tout essayé - mais là ça dépasse toutes nos espérances. Pourtant avec des jeux comme *Final Lap* ou *F1 Dream* c'était déjà l'éclate mais avec *F1 Circus*, c'est carrément le panard ! Je pense qu'on n'avait pas vu ça depuis le célèbre *F1 Spirit* de Konami sur MSX...



Mais bon, revenons-en au jeu par lui-même. A la différence des autres simulations, *F1 Circus* se joue vu de haut à deux - voire quatre - joueurs simultanément. Vous pouvez construire votre voiture en jouant sur les composants : pneus, ailerons, boîte de vitesses, amortisseurs etc... Mais le plus intéressant ne réside pas là-dedans : ce qui rend cette simulation géniale (le pied !), c'est une fluidité à toute épreuve et une maniabilité de première bourre. Avec ces deux atouts réunis les joueurs ne sauront plus où donner de la tête ! Ça va vite, très, très vite ! A tel point qu'il vous faudra un temps certain pour vous accoutumer à la sensibilité de la direction ("Momo redresse, mais redresse bordel !") car un petit tête-à-queue est vite arrivé.

Pour commencer, vous disposez d'un menu qui propose les choix suivants : construire sa voiture, un mode practice, un mode run free, et un mode course auquel vous aurez accès après l'indispensable épreuve des qualifications.

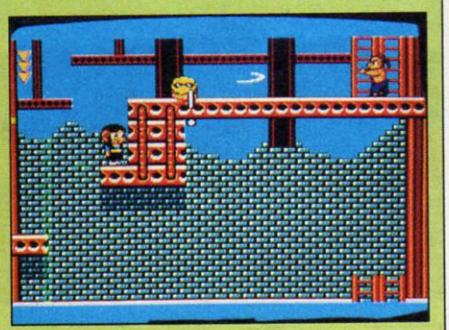
Si l'envie de participer en équipe à une course vous prend un soir d'hiver, un bon conseil : allez acheter un stock de canettes de coca, de cheeseburgers, invitez trois copains et je peux vous assurer une soirée en béton ! Alors, petits veinards, on pense encore à vous et vous avez vu le soft - canon, hein !

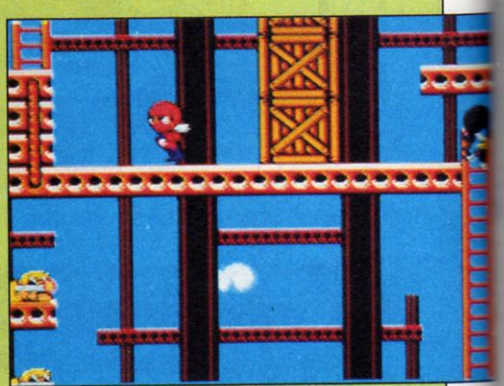
Carte Nichibutsu pour la console Nec PC Engine.

S.A.

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

Dans le genre je me fais toute la série (ouaah - balaise !), voici le quatrième *Alex* du nom. D'habitude, les éditeurs s'arrangent toujours pour que le deuxième ou troisième épisode soit aussi bon que le premier. Cette fois-ci avec *Alex Kidd in Shinobi World*, ce n'est pas du tout le cas. Décevant à souhait - que cela soit pour les graphismes (en l'occurrence bien trop simplistes) ou la maniabilité, trop difficile (même que Momo n'arrivait pas à faire bouger son bonhomme à l'écran).





Il faut reconnaître tout de même que ce soft reste dans la gamme traditionnelle des jeux de plateau, ce qui lui permet de garder une jouabilité correcte. Les accros du joystick et des interminables défis pourront une fois de plus prendre leur panard.

Pour les autres, si avez peur de vous casser les dents dessus, faites le vide dans votre esprit et essayez autre chose.

Cartouche Sega pour la console Master System.

S.A.

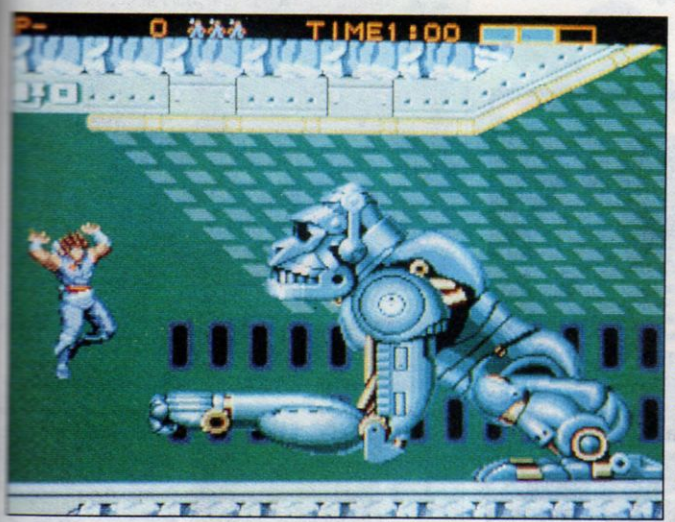
TOP MICRO NEWS

STRIDER

Recherche bastons spatio-temporelles désespérément.

Fini de rire ! Terminé les petites bastons dans les coins sombres des bas-quartiers, dans les ruelles infestées de rongeurs et d'ordures qui jonchent des trottoirs puants ! Aujourd'hui, si l'on veut devenir une bête - que dis-je un maître - dans l'art du combat, il faut un terrain à la mesure du guerrier.

Cette fois plus qu'une seule possibilité : l'Univers et rien d'autre ! Dans *Strider* vous incarnez le combattant parfait, souple comme un contorsionniste, agile comme une infirmière, rapide comme l'éclair (elle est bonne, celle-là) et fort comme un... - là je vous laisse le choix...



Partez à la conquête d'un monde où règne une dictature infernale, où monstres et machines font la loi ! Dans l'idée rien de nouveau, mais quand faut y aller, faut y aller... Alors pas de quartier, vas-y que j'te défonce tout sur le passage et que ça pète fort (non pas toi, Momo). Table rase ! Pour un beat'em up, on peut pas faire mieux, ceux qui aiment la castagne, les belles explosions au coin de la rue, eh ben ceux-là y sont servis. Warning ! Warning ! Et si vous tenez à votre joypad, soyez raisonnables : allez acheter un gros joystick bien solide, costaud à souhait - vous risquez d'en avoir rudement besoin... Dans l'immédiat, si vous êtes possesseur d'une Sega Mega Drive et qu'une sérieuse envie de vous défouler vous prend tous les soirs, alors cette défonce micro-informatique est faite pour vous. Rien ne pourra vous décevoir dans le jeu. Cette version console se révèle pratiquement de la même qualité que l'arcade originale ; les couleurs, le son, les graphismes et surtout les animations vous laisseront sur place - cloué, riveté (et autres termes) sur votre siège. Voilà un rêve accompli pour certains ! Ce soft fera sûrement des autres de nouveaux adeptes de la console.

Cartouche Sega pour la console Sega Mega Drive. Disponible prochainement sur la console Nec Super Grafx. **S.A.**

LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

Les numéros13, 14,17, et 18 sont épuisés

N°6 L'Archimedes - Le spectre d'Hebdogiciel.
N°7 Spécial cahier technique - Micro-serveurs.
N°8 Dossier piratage - L'image numérique.
N°9 Piratage - Le sida informatique - Assembleur.
N°10 Les femmes et la micro - Spécial consoles de jeux.
N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !
N°12 Spécial vacances : des jeux + 200 news Atari !
N°15 Le match du siècle : ST contre Amiga !
N°16 180 pages de jeux et de cadeaux !
N°17 Nouveautés 89 : consoles 16 bits, MSX2+, ST+, etc.
N°19 Freeware : les jeux gratuits - 1er jeu sur CD-Rom.
N°20 La console Konix - 20 jeux pour Atari XE/800 XL.
N°21 Consoles : Super Thunder Blade, SuperMario 2,

PORT GRATUIT

N°22 Iron Lord : la baston ! - Rosie Zounette - Zelda 2.
N°23 Spécial été,100 jeux testés - Roman-photo Carali.
N°24 Indiana Jones, Tintin sur la Lune, Xybots,Nintendo.
N°25 Bargon Attack, Atari STE, Xenon 2, West Phaser.
N°26 Scandale dans la micro : tout est trop cher !
N°27 Guide complet des consoles et ordinateurs.
N°28 Piratage la fête est finie
N°30 Psygnosis, Electronic Arts, Super Shinobi.
N°31 Harricana, banc d'essai Atari Stacy.
N°32 Les jeux vidéo sont-ils nocifs ?, CD-ROM/CDI.
N°33 Numéro scandaleux, 8 manettes Sega.
N°34 Consoles hi-tech, Amiga 3000.
N°35 Numéro zarbi: Reportages Microprose, Microsoft
N°36 Tops Unreal, Nebulus 2, Space Manbow, Super Graf X
N°37 Tout sur la NEO-GEO, CES de Chicago
N°38 Spécial Eté,Nouveautés: Cryo, Sierra, Coktel loriciel.

☐ Je vous commande les numéros suivants :
.....x 20 francs (du numéro 6 au numéro 29) .....F.
.....x 15 francs (à partir du numéro 30) .....F.
Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (port inclus).....F.
Total: .....F.
A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre
Nom.....Prénom .....
Adresse.....
Ville.....Code postal .....
Mon ordinateur est un :.....Age :.....

TOP MICRO NEWS

KLAX

Frayez-vous un chemin à coups de *Klax* !

Chouette, super ! V'là du bon, du très, très bon - même ! Pour vous donner une idée de *Klax* et surtout de son style, vous prenez les ingrédients suivants : un peu du célèbre *Master Mind*, un gros morceau de *Tetris*, quelques pincées de morpion et on obtient ainsi une synthèse parfaite.

Vous allez penser que j'exagère, mais pas du tout ! D'ailleurs lorsqu'on y joue, c'est facilement pour plusieurs heures. Pour ma part, je vous conseille de faire bien attention à ne pas succomber à une overdose de *Klax*, sinon bonjour la grosse tête...

Si vous faites comme mes amis de la rédaction, ça sera carrément la catastrophe. Vous n'en dormirez plus ! Assez plaisanté, l'adaptation constitue une réussite pour la société Tengen qui aura eu le privilège d'obtenir les droits auprès d'Atari et ne nous aura pas déçus. Je pense que nombreux seront les amateurs qui raffoleront de ce jeu grâce aux musiques sympathiques et aux graphismes colorés.

Il vous faudra faire preuve d'une grande dextérité pour parvenir à rattraper les petites pièces de forme cubique pour ensuite les aligner par trois verticalement, horizontalement ou en diagonale, cela sans compter les configurations imposées lors de chaque stage.

En outre, des bonus peuvent être attribués au joueur selon les résultats obtenus. Après des heures de folie (et d'entraînement assidu) on s'éclatera vraiment, mais faut de la patience !

Carte Tengen pour console Nec PC Engine. Existe aussi en cartouche pour Sega Mega Drive et Amstrad GX4000.

S.A.

ESWAT

Les cybercops - toujours là pour nous faire rêver ! Dans *Eswat*, notre flic aura affaire à forte partie : malfrats équipés de pistolets-mitrailleurs des plus performants, minirobots sentinelles, voire des hélicoptères blindés dotés de membres leur permettant des déplacements aussi bien dans l'air que sur terre...

Mais bon arrêtons là, on pourrait en citer des dizaines ! Toujours est-il qu'*Eswat* se révèle d'une bonne jouabilité, d'autant plus que la montée en grade de notre personnage facilitera bien des choses - jusqu'à l'acquisition d'une armure robotisée qui vous rendra pratiquement invulnérable...

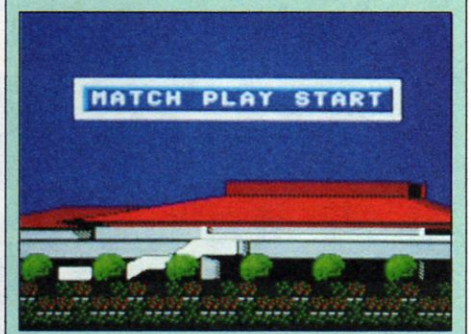
Les qualités graphiques et sonores de cette console ne sont aucunement trahies par le jeu, le malheur venant du fait que celui-ci se révèle à l'expérience un shoot'em up sans intérêt !

Cartouche pour la console Sega Mega Drive.

S.A

GOLFAMANIA

Ah ! Tous les mêmes... On veut devenir une star du golf et on n'y arrive pas. Normal : quand on n'a pas les outils nécessaires... Avec *Golfamania*, plus de problème. Les amateurs du genre vont pouvoir enfin exprimer leur talent. Cette stimulation, euh... simulation est presque parfaite.



Pour commencer vous avez la possibilité de choisir votre niveau de difficulté et le type de tournoi auquel vous voulez participer. Ensuite les accessoires, en l'occurrence un club et votre casquette (on s'en doutait pas...). Votre sélection faite, vous pouvez entamer le meilleur parcours de golf existant sur la célèbre Sega Master System.

Mais où s'arrêtera le progrès ? On se le demande... mais si vous êtes un fan de la petite balle blanche, vous êtes déjà au bout des 18 trous et à 15 sous le par.

Cartouche Sega pour console Master System.

S.A.

un nouveau

GAME'S

à

PARLY 2

NIVEAU BAS - CÔTÉ PRINTEMPS

Le plus grand choix de jeux

JEUX POUR MICRO
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
JEUX NINTENDO
SEGA / ATARI
JEUX DE ROLES

le 10 novembre 1990

GAME'S

un nouveau

Le plus grand choix de jeux

JEUX POUR MICRO
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
JEUX NINTENDO
SEGA / ATARI
JEUX DE ROLES

CAGNES-SUR-MER
67, bd du Maréchal Juin
Tél. 93 22 55 21

LYON LA PART-DIEU
Centre commercial
Tél. 78 62 70 30

ST-QUENTIN-YVELINES
Centre commercial
Tél. 30 57 13 43

VELIZY 2
Centre commercial
Tél. 34 65 18 81

TOP MICRO NEWS

DONDOKODON

Deux petits lutins chics.

Un petit jeu sympa, bien cool pour des heures paisibles en amoureux. Est-ce que cela existe ? Eh bien oui... vu et testé pour vous. *Dondokodon* est un soft mignon tout plein, auquel on peut jouer à deux. Et pourquoi pas avec votre petite amie, car je vous le dis haut et fort : je ne connais pas beaucoup de nanas qui ne craqueraient pas devant les deux petits lutins qui vont devoir se battre au péril de leur vie pour aller libérer la fille du roi !

Quelle émotion ! Allons mon enfant, calmez-vous, ce n'est qu'un mauvais moment à passer.

Bon soyons sérieux, vous vous demandez de quel genre de jeu il s'agit : si vous connaissez *Bubble Bobble* de chez Taito, vous n'aurez pas de mal à jouer à *Dondokodon*. Le point fort de celui-ci se trouve dans la variété des décors, mais il faudra vous accrocher si vous voulez en voir la fin - soixante stages au total pour se marrer à deux. Chouette, non ? Ca vaut le coup d'œil et pour brancher une copine, qui sait ? Tout peut arriver...

Carte Taito pour les consoles Nec Core Grafx et SuperGrafx.

S.A.

HORS-SERIE SEGA • HORS-SERIE SEGA • HORS-SERIE SEGA • HORS-SERIE SEGA • HORS-SERIE SEGA •

HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE !
L' ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

Bon de commande à retourner à Micro News, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre

Nom..... Veuillez m'envoyer... exemplaire (s) de votre
..... hors-série Sega au prix unitaire de 25 F +
Adresse..... participation aux frais de port 5 F
.....Ville.....
Tél.....Age.....

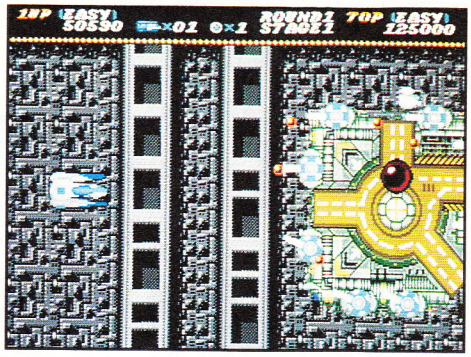
Règlement : je joins
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

HORS-SERIE SEGA • HORS-SERIE SEGA • HORS-SERIE SEGA • HORS-SERIE SEGA • HORS-SERIE SEGA •

TOP MICRO NEWS

HELL FIRE

Explosions en chaîne autour des feux de l'enfer galactique.



Telle une explosion thermonucléaire, les réacteurs se mettent en marche pour expulser de l'arche universelle le noble vaisseau libérateur, comparable au conquérant sur son superbe destrier partant d'un si bon galop du Château Aventureux... Ca y est, il a disjoncté le mec ("Momo, va chercher le toubib !"), il nous fait son délire du lundi matin !

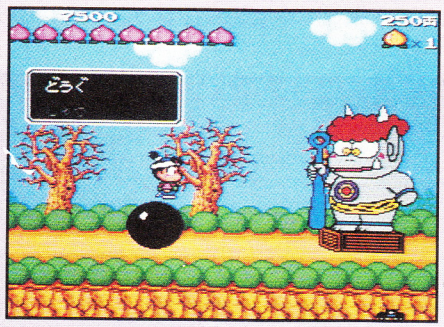
Nuls, vous n'y connaissez rien ! Laissez-moi les réduire en poussière d'univers ces sagouins venus de nulle part,ces artistes maudits de la conflagration illicite... Aaaah ! Je vais tous me les taper - ils ne peuvent rien contre mon bouclier comique... euh, cosmique, excusez-moi... l'émotion, tellement c'est dantesque, je... Ah... Râââh ! Diaboliquement gigantesque, des graphismes somptueux comme les étoiles de la galaxie et la musique, oui la musique - on dirait le chant des nébuleuses ! Il n'y a pas de mots pour en parler c'est...

Pour commencer, les fanas des shoot'em up, d'explosions et de bitures de l'espace seront satisfaits avant même d'y avoir goûté. Comme vous le dites, mon pauvre collègue, *Hell Fire* fait partie des très bonnes adaptations d'arcade, copie conforme jusque dans les moindres recoins - les choses que l'on ne voit pas également (très fort). Préparez un joypad de rechange : vous risquez d'en avoir besoin... Alors un conseil d'ami, prenez une pommade, massez-vous bien les pognes et rentrez-leur dans le tas, à ces Zoulous de l'espace (surtout ceux qui ont une tête de chien), vous nous ferez grand plaisir !

Cartouche Masnya pour la console Sega Mega Drive. **S.A.**

SHOW OF MOMOTAROH

De petits jeux de plate-forme, il y en a... Tiens, je n'arrive même plus à les compter sur les doigts de la main... Tant et si bien qu'il devient très difficile d'en trouver un qui soit plus original que les autres. Je ne sais si nos lecteurs assidus sont de cet avis-là mais il va sans dire que *Show of Momotaroh* fait partie de la catégorie "poids lourds" en matière d'originalité. Plusieurs innovations sont à remarquer. Tenez, il sera possible lorsque vous rencontrerez l'ermite, de jouer à pierre, ciseaux, puits etc. Pour obtenir des bonus ou des options !



Mais bon, il n'y a pas que cela, vous pourrez aussi lors de vos pérégrinations visiter de petites villes pour assurer le ravitaillement ou acheter armes et objets - renforçant ainsi votre niveau de résistance et se survie.

Le but de l'aventure consiste à détruire tous les démons et dragons que vous croiserez pour sauver le monde de l'effroyable famille des Craquors. Si vous aimez les petits jeux sympas dotés de graphismes mignons tout plein et de musiques entraînantes - alors essayez *Momotaroh* très vite, vous ne serez pas déçu !

Carte Hudson Soft pour les consoles Super Grafx et Nec Core Grafx. **S.A.**

SEGA MEGADRIVE
AVEC
ALTERED BEAST ET
UNE MANETTE
1 890 F

NINTENDO
NEC
AMSTRAD
ATARI
NEO-GEO

BASE 4
La micro facile

ANGLET-BAYONNE-PAU-TARBES
REVENDEURS BIENVENUS...
Centre comercial BAB 2
59.52.14.08
43, av J.L Laporte 64600 ANGLET
59.52.47.51
57, bd Lacaussade 65000 TARBES
62.51.36.13
11, rue Samonzet 64000 PAU
59.83.78.78

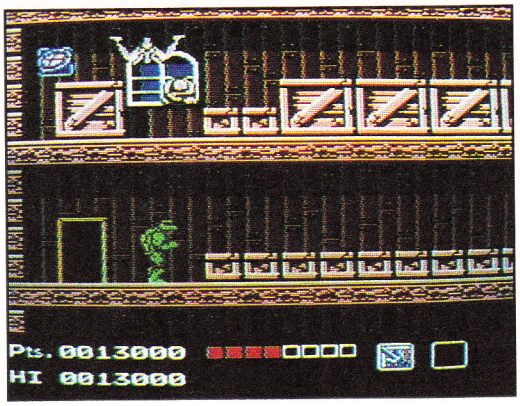
LIVRAISON DANS TOUTE LA FRANÇE SOUS
48 H APRES RECEPTION DE LA COMMANDE
ET DE SON REGLEMENT MAJORE DE 20 F

TOP MICRO NEWS

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Et le ninja fou cria : Cowabunga !

Cette expression étrange signifie : "Les vilains ont intérêt à se planquer : les superhéros arrivent !". Créé au Japon par Konami, dont la réputation n'est plus à faire, ce jeu devrait bientôt débarquer en Angleterre et en Europe.

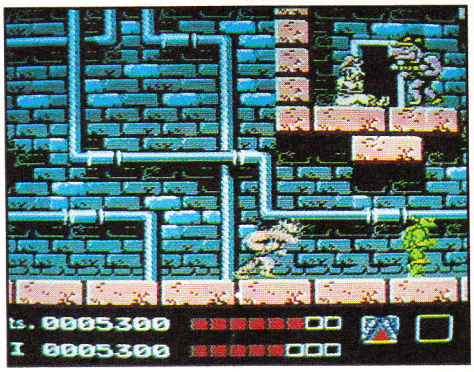


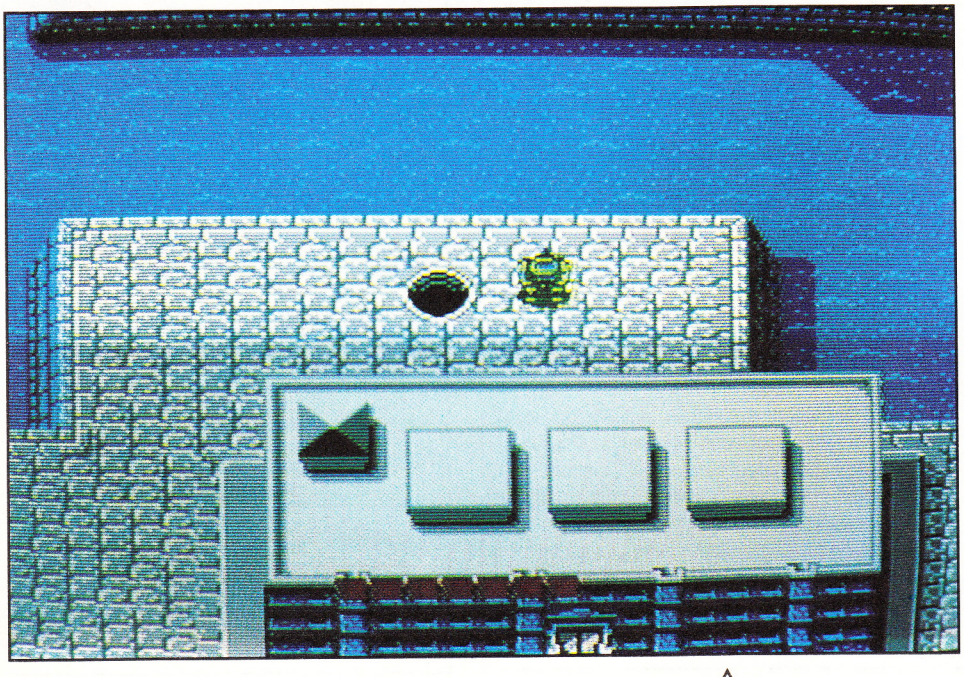
April, l'amie des tortues ninjas, a été kidnappée par le diabolique Shredder qui projette de lui faire subir un lavage de cerveau en l'intégrant dans son fan-club de football, Ninjitsu. Les reptiles à carapace doivent voler à son secours et récupérer un canon transformateur afin que leur ami Splinter - un rat - puisse retrouver sa forme humaine (ben voyons !).

Le jeu comporte cinq niveaux (Cinquième avenue, Hudson River, Wall Street, l'aéroport J.F. Kennedy, la base de Schredder et le Technodrome). Chacun d'entre eux comprend plusieurs séquences, dont certaines se déroulent dans la rue ou dans les égouts. Et à la fin se trouve un grand méchant à abattre (sauf au deuxième).

En chemin, vous pouvez ramasser des armes, des cordes, et... des pizzas ! Il existe aussi un écran d'information qui apparaît lorsque vous pressez le bouton Start et qui vous montre une carte de l'endroit dans lequel vous vous trouvez, votre position et le nom de la tortue que vous contrôlez. Une option de jeu continu vous permet de reprendre au niveau où vous avez failli (et croyez-moi, vous en aurez besoin !).

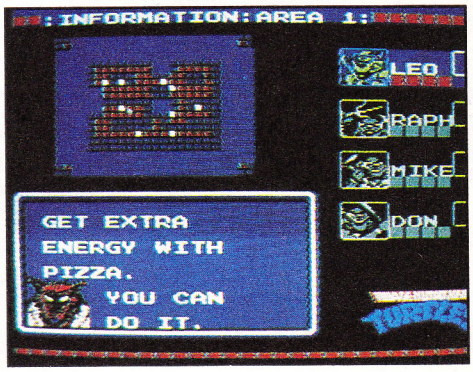
Rappelons qu'au début du jeu vous choisissez la tortue qu'il vous plaît de diriger. Chacune d'entre elles possède ses caractéristiques propres (puissance, armement et mobilité) ; quand son niveau d'énergie tombe à zéro, la bestiole crève et vous devez en choisir une autre et ainsi de suite jusqu'à extinction des chéloniens. Puis, lâché dans la ville, vous aurez à vous battre dans les égouts pour avoir accès aux buildings et à d'autres parties de la carte. Intérêt à savoir sauter, cogner et ramper au bon moment ! En route, vous délivrerez des otages simplement en les touchant et l'écran décrit plus haut vous fournira des indices. Les objets à récolter vont du morceau de pizza qui remonte votre énergie à la corde qui permet de sauter d'un building à l'autre - en passant par des missiles, des shurikens empoisonnés, un boomerang et une potion d'invincibilité...





Graphismes bien animés, couleurs bien utilisées en ce qui concerne les ennemis, sons et bruitages à l'avenant, excellente jouabilité et thème extravagant font que ce jeu tranche sur les autres. Simple mais passionnant, *Teenage Mutant Hero Turtles* pourrait bien être la superproduction que Nintendo attendait...

Cartouche Konami pour la console Nintendo 8 bits. Existe également sur Game Boy. **T.T.**



OPERATION COUP DE "POINTS"!

GAGNEZ DES POINTS AVEC CHAQUE ACHAT

ECHANGEZ VOS ANCIENS JEUX CONTRE DES POINTS

ECHANGEZ VOS POINTS CONTRE DE NOUVEAUX JEUX

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. : (1) 45 49 14 50

JEUX DISPONIBLES D'OCCASION SUR :

SEGA 8 BITS- SEGA MEGA DRIVE- NEC PC ENGINE- NINTENDO- AMIGA- ATARI ST- MSX- AMSTRAD- MATTEL- CBS-

TEL : 45. 49. 14. 50.

ECHANGEZ VOS JEUX!

POUR 100 F SEULEMENT, VOUS POUVEZ ECHANGEZ VOTRE JEU CONTRE UN AUTRE.

CONSOLE MEGA DRIVE .... 1 890 F

JEUX DISPONIBLES

ALEX KIDD ..... 299 F
RAMBO 3 ..... 299 F
ZOOM ..... 299 F
SPACE HARRIER 2 ..... 369 F
SUPER HANG-ON ..... 369 F
THUNDER FORCE 2 ..... 369 F
GOLDEN AXE ..... 369 F
TRUXTON ..... 369 F
SP THUNDER BLADE ..... 369 F
FORGOTTEN WORLDS ..... 369 F
REVENGE OF SAINOBI ..... 369 F
LAST BATTLE ..... 369 F
GHOULS'N' GHOSTS ..... 449 F
TITRES D'OCCASION DISPONIBLES

CONSOLE NINTENDO + 2 JEUX + 1 PISTOLET ..... 990 F

NOUVEAUTES

TURTLE NINJA ..... 390 F
DOUBLE DRAGON ..... 390 F
BATMAN ..... 390 F
SKATE OR DIE ..... 360 F
TETRIS ..... 360 F
ADVENTURES OF LOLO ..... 360 F
BUBBLE BOBBLE ..... 360 F
FESTER'S QUEST ..... 360 F
BIONIC COMMANDO ..... 390 F

NOUVEAUTES SEGA 8 BITS

FIRE & FORGET 2 ..... 329 F
AERIAL ASSAULT ..... 329 F
ULTIMA 6 ..... 399 F

CONSOLE NINTENDO PORTABLE GAME BOY

GAME BOY + TETRIS + CASQUE STEREO + CABLE POUR 2 JOUEURS ..... 590 F

JEUX DISPONIBLES A 199 F

SUPER MARIO LAND
TENNIS
GOLF
ALLEY WAY
QIX
SOLAR STRIKER

NOUVEAUTES A VENIR
N.C. : NOUS CONSULTER

Le magasin est ouvert du lundi au samedi de 10H à 20H sans interruption, métro ST-PLACIDE ou SEVRES-BABYLONE

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS, 71 RUE DU CHERCHE - MIDI, 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre.....F
Titre.....F
Titre.....F
Titre.....F
Titre.....F
Titre.....F

Titre.....F
Titre.....F
Titre.....F
Frais de port 23F
machine + 50F
TOTAL .....F

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
.....
CODE POSTAL.....
VILLE.....
TYPE DE CONSOLE.....
N° TELEPHONE.....

Ci-joint mon règlement par chèque ❑ ou mandat ❑ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

SAMOURAI MICRO

AVIS AUX AMATEURS !

Sur le marché en fusion de la micro, les consoles prendront-elles le pouvoir ?

Comme chaque mois, S.M. tâche de vous tenir au courant des moindres nouveautés qui font irruption chez nos amis japonais. Tout le monde sait que les consoles ont acquis une notoriété à toute épreuve, et pourtant viennent de sortir au Japon de nouveaux micros offrant la puissance d'une console et des capacités à faire pâlir un Amiga.

MSX STORY

Après de nombreuses années d'existence, le standard de conception américano-japonais semblait s'essouffler. D'où nécessité d'un petit historique pour comprendre le pourquoi de la chute du standard en Europe.

En 1983 apparurent les premiers MSX1 - de véritables merveilles ! Plus de dix-sept marques proposaient chacune un modèle (voire trois ou quatre pour les géants du marché) de machine entièrement compatible avec les autres. Il vous était ainsi possible de vous procurer un drive Sony, une imprimante Sanyo pour les connecter avec un MSX1 Philips sans la moindre contrainte. C'était le premier vrai standard en micro familiale !

Puis en 1986 vint le MSX2, avec d'énormes capacités - en matière de vidéo, de gestion graphique (très puissante à l'époque et surtout pour un 8 bits), de calcul etc. Gros avantage, cette bécane demeurait compatible avec le MSX1, ce qui permettait à l'heureux propriétaire d'évoluer en même temps que la machine. Il faut noter qu'à ce moment-là venaient de sortir le premier PC Amstrad et le premier Atari ST. Dès lors il aurait fallu que les Japonais sortent la grosse artillerie - ce qui ne fut hélas pas le cas malgré le projet déjà existant d'un futur MSX3 compatible PC (oh joie suprême !). Continuant son petit bonhomme de chemin, le MSX a alors peu à peu décru sur le marché français. Un grand nombre de personnes se retrouvèrent en chasse de matériel pour leur machine préférée - il ne restait plus alors que deux bastions où se retranchaient les dernier défenseurs du noble appareil (merci encore MSX VIDEO CENTER).

Le MSX était-il définitivement mort ? Non, car le 12 décembre 1988 les Japs contre-attaquaient en sortant le MSX 2+ (machine testée dans Micro News n°29).

Et premier hic ! Machine puissante certes - elle n'en restait pas moins un 8 bits trop faible pour tenir tête à la génération des 16 bits. Tout le monde attendait un MSX3 ou un 16 bits pour prendre la relève et le MSX2+ n'était qu'une évolution du 2 (avec des améliorations apportées aux niveaux vidéo et sonore). L'échec commercial semblait inévitable à brève échéance, du fait qu'au moment de la sortie, on s'était aperçu que tous les droits se trouvaient sous licence Panasoft et Panasonic. Les autres constructeurs, pour de sordides raisons de fric, avaient tout laissé tomber. Seuls Sony et Sanyo sortirent leur 2+ avec bien entendu le détenteur des licences. On passait donc petit à petit d'un standard vers un monopole. Aujourd'hui quoi de neuf ?

LE TURBO R COMPATIBLE MSX

Vous vous demandiez certainement ce que Senseï pouvait vous réserver comme surprise. Eh bien voilà, il y a un mois (jour pour jour) les Japonais sortaient une nouvelle machine. Notre petit historique avait sa justification : en effet, le **Turbo R** est une machine de conception ASCII conçue, après une étroite collaboration, par Panasonic et Microsoft. Aucun autre constructeur n'a fait son apparition sur le marché, et pour une bonne raison - le **Turbo R** ou **FS-A1ST Panasonic** n'est pas un MSX mais un 16 bits compatible MSX par l'intermédiaire du fameux **Z80**...

Caractéristiques techniques

La conception de base se révèle totalement différente... De nouveaux processeurs font leur apparition (euh ! Normal, c'est un 16 bits banane) :

- Le **R800** créé par la firme ASCII - processeur central 16 bits cadencé sur une fréquence de 7,16 MHz.
- Le **S1990**, coprocesseur de jonction, lui aussi de conception ASCII.
- Le **Z80**, processeur bien connu des utilisateurs du MSX, cadencé à 3,56 MHz.
- Le processeur 9 voies FM de chez Yamaha.
- Le coprocesseur fonctionnant sous PCM pour sampler des sons FM en vue de la digitalisation vocale.
- Le vieux processeur sonore 3 voies **PSG**, équipant lui aussi tous les MSX.

Nous devrions trouver aussi le **VDP9958**, processeur vidéo de Yamaha, cadencé à 21,2 MHz. Ce processeur, déjà utilisé pour le MSX 2+, était bridé par le Z80, qui ne lui permettait pas de travailler au maximum de ses capacités (il peut notamment afficher une palette de 131 000 couleurs simultanément à l'écran, sur une résolution de 256 x 192 pixels). Espérons que le **R800** exploitera toutes ces possibilités, contrairement au MSX2+ dont les perfor-

Turbo R

mances étaient de 19 268 couleurs simultanées à l'écran en screen 12.

- **Les sorties** : une sortie vidéo RCA ; une sortie audio RCA ; une sortie PAL UHF-VHF RCA avec sélection canal 1 ou 2 ; une sortie imprimante prise 14 broches Centronic.

- **Les entrées** : 2 ports cartouches, une prise DIN 8 broches pour le magnétophone, et une entrée/sortie pour les transferts de données entre deux machines.

Après ce bref aperçu, voici quelques explications sur son fonctionnement... Comme vous avez pu le constater, il dispose d'un *Z80* qui lui assure une parfaite compatibilité avec le MSX, le MSX2 et le MSX2+, mais le rôle de ce processeur ne s'arrêtera pas là, nous y reviendrons en temps et en heure.

Le must de cette nouvelle machine, c'est bien évidemment le *R800* - centre nerveux de la machine : tout passera par lui, sauf les opérations spécifiques au MSX. Il apporte une grande innovation, un cadencement à 7,16 MHz, conforme à sa nature de processeur 16 bits, ce qui le rend donc beaucoup plus rapide et moins limité par rapport à certaines opérations - exemple : la gestion des sprites ou les accès disque etc. Mais si vous faites travailler le *Z80* avec le *R800* par l'intermédiaire du coprocesseur de jonction (le *S1990*), vous pourrez multiplier par quatre ou par cinq, voire jusqu'à dix fois la vitesse d'exécution (par rapport au MSX2+). Accrochez-vous bien, la fréquence du micro atteint un sommet : 29,2 MHz ! Autant vous dire que très peu de micros atteignent à cette fréquence-là.

Pour trouver l'équivalent, il faut aller voir du côté des gros systèmes comme les PC dotés de 82386 ou alors le tout nouveau TT d'Atari, qui monte jusqu'à 33 MHz.

Mais ce n'est pas tout, une amélioration a été apportée au niveau sonore : le *Turbo R* dispose d'un programme en SUBROM qui lui permet de digitaliser et de sampler des sons FM pendant une durée de trente secondes, avec les 256 Kbytes internes à la machine, ce qui pour les connaisseurs constitue l'équivalent du *Music Module* de Philips. Devant se trouve en outre un micro audio intégré.

HARD ENCORE

Maintenant allons voir ce qu'il y a de beau en hard. Le **FS-A1ST** propose aux heureux acquéreurs un certain nombre de logiciels intégrés en ROM et SUBROM, permettant un accès direct et instantané à l'utilisateur. Lorsque vous allumez l'ordinateur après l'initialisation, apparaît un menu qui vous laisse le choix du logiciel. En l'occurrence : **DOS 2 Tools**, **Word Processor** ou **PCM Digitalizer**.

- Pour le *DOS 2* il n'y a pas grand-chose à dire, sinon qu'il s'agit de la même version que celle qu'on se procure en cartouche (vendue avec 256 Kbytes).

- Le *Word Processor* est un utilitaire qui équivaut au logiciel de traitement de texte *Word Master* sur Macintosh Plus avec quelques améliorations. En revanche, s'il

vous arrivait de posséder ce micro, vous auriez maille à partir avec les caractères japonais et les documentations.

- Et voilà le *PCM Digitalizer*, un outil musical qui fera plus d'un heureux et incitera à la création de superbes démos comme la **FAC IV.**

Maintenant vous en savez un peu plus sur ce petit bijou made in Japan. Les consoles ont désormais un concurrent de plus et il est de taille ! Pas de projet concernant la création d'un MSX3, que cela soit dans un mois ou un an.... Si vous avez envie d'une nouvelle machine, procurez-vous le **FS-A1ST Turbo R**, unique descendant compatible avec le standard MSX.

MSX GAMES

Avis aux amateurs : **Fray** sera le premier jeu pour *MSX Turbo R* - il sortira au mois de décembre et précèdera **Seed of Dragon** - tous deux des softs d'aventure du genre **Xak**, qui tourneront en FM et PCM.

Le prochain truc prévu par Konami sera sans doute la suite de **SD Snatcher**, soft qui comme **Metal Gear 2** a remporté un énorme succès au Japon, à tel point que la firme compte adapter ces jeux prochainement sur la Super Famicom.

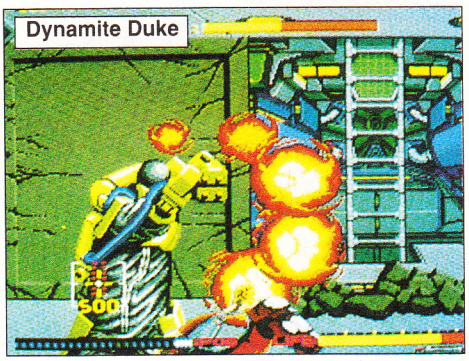
Toujours pour les fans et je sais qu'il vont être surpris, un nouvel MSX 2+ est sorti chez nos amis nippons ! Il s'agit du Panasonic **FS-V30WX** qui par le look ressemble beaucoup au *HBF 700-F* de Sony (en plus fini) et dispose en interne de 256 Kbytes de RAM et du DOS 2.2, ainsi que de deux drives FDD de 720 Ko. Une version de cette machine existe avec une interface parallèle *RS 232C* toujours interne (balaise)

Retour au sources... Le mois dernier, nous vous avons proposé des images en ray-tracing et par la même occasion nous vous engagions à envoyer vos propres travaux à des fins de publication. Cette proposition tient toujours et tous les courriers que nous recevrons seront attentivement lus. Vous voyez bien, chers disciples, que je ne vous abandonne pas - et je vous promets dorénavant de faire de mon mieux.

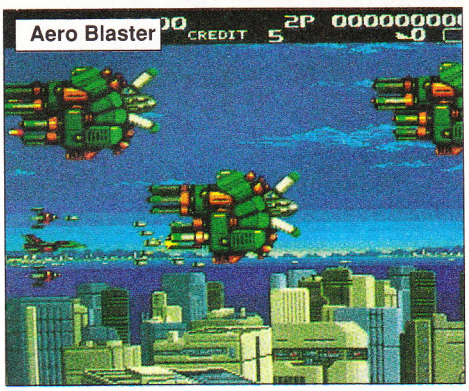
NEC MET LES PIEDS DANS LE PLAT

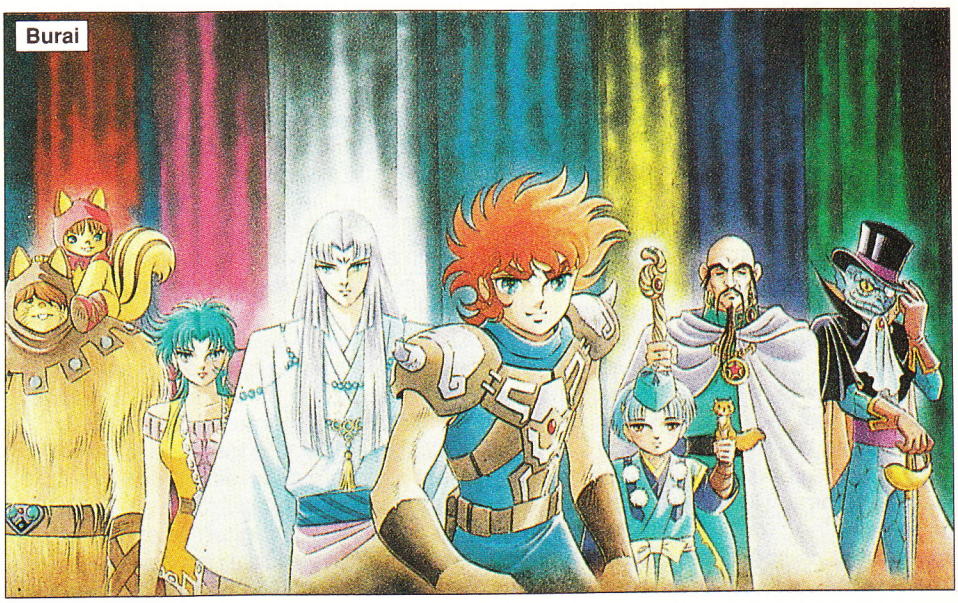
Tous les mois on vous en fait voir des vertes et des bleues, cette fois on va dans le nanan. Des nouveautés ? Il en arrive comme s'il en pleuvait... Mais commençons sans plus attendre : Sodipeng, l'importateur de Nec, nous balance au moment où vous vous abreuverez de ces quelques lignes, des jeux comme : **W-Ring**, **Power League 3**, **Final Blaster**, **Honey in a Sky 2** et **Darius +** sur la Super Grafx, que vous trouverez dans vos magasins préférés et notamment chez Shoot Again. Et ils continuent à déferler sur la Nec Super Grafx : **Strider**, **Dynamite Duke**, **After Burner 2**. Ça vous épate. Non ! Alors on va carrément dans le CD-ROM, et se préparent à vous tomber dessus : **Valis 3**, **Y-S 3**, **Burai** (bien connu des MSXiens), **Violence Fight** (comme le nom l'indique, encore de la baston), **Avenger** (sortie prévue en décembre sur la Core Grafx) **Thunder Blade**, **TV Sport Football** (une superbe simulation de fooball Américain), et enfin **Aero Blaster**...

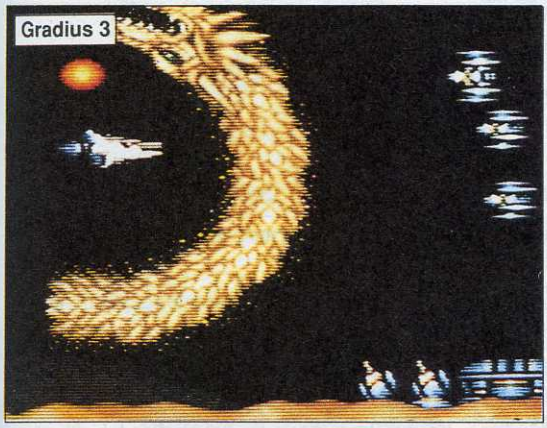
Nec a également l'intention de mettre les pieds dans les plats de la cuisine micro en commercialisant un certain nombres d'interfaces destinées à toutes sortes



d'applications. Il existe par exemple pour la Core le **PC VAN**, une interface qui ressemble à un gros booster et vous permet de créer vous-même des softs d'aventure. Tout cela avec quelques limitations, bien sûr. Si vous n'êtes toujours pas rassasié, courez chez votre pharmacien vous acheter dix boîtes d'aspirine. Il n'est jamais Nec... tard pour bien faire !







NINTENDO ET L'AVENIR

Lors de sa dernière conférence de presse (le 24 septembre 1990) à La Défense, Nintendo présentait pour sa sortie officielle (prévue le 15 octobre 90) le **Game Boy.** Cette nouvelle petite console portable destinée au grand public devrait faire un malheur. Actuellement on ne trouve pas mieux question rapport qualité/prix : 590 francs avec le jeu **Tetris**. Importée par Bandai, on pourra la trouver dans tous les grands points de vente comme la Fnac. Autre point favorable à la diffusion de ce petit bijou - pas négligeable d'un point vue commercial - le nombre considérable d'éditeurs qui développent pour la firme Nintendo. Actuellement plus de soixante-dix, ils représentent une sacrée quantité de softs à développer sur la petite machine. De plus, quelques sociétés françaises conçoivent déjà pour le *Game Boy*.

Comme entrée en matière la firme nippone frappe fort ! Tenez, pour vous donner un exemple : Nintendo, après une évaluation commerciale, annonce en prospective de vente 700 000 exemplaires de la console pour la première année. Ça semble énorme, mais on peut s'attendre à tout de la part des Japonais.

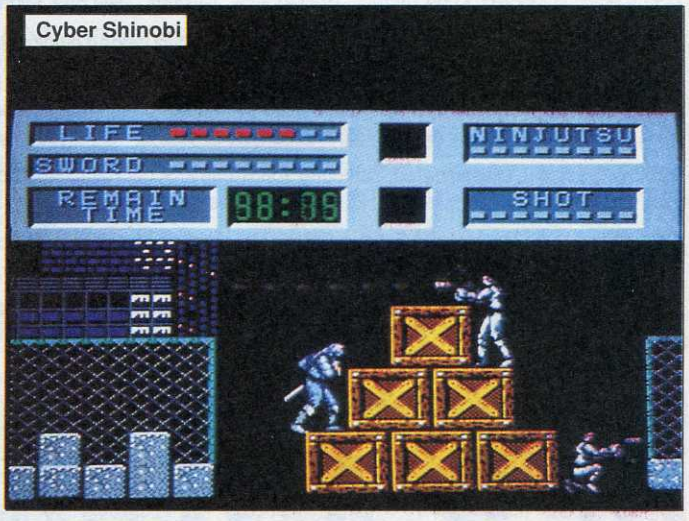
Au sujet de la **Super Famicom**, la sortie du monstre devrait se faire le 21 novembre 1990 au Japon - sa commercialisation en Europe devra attendre un an, voire un an et demi, Nintendo considérant qu'il n'y a pas dans l'immédiat de marché pour cette console et que la NES ne s'est pas encore suffisamment vendue en Occident. Que les mordus ne s'impatientent pas trop : la venue en temps et en heure de la 16 bits se fera bien assez rapidement. D'ailleurs pour ne pas trop vous faire languir, sachez que le premier jeu développé par Konami sur la 16 bits sera **Gradius 3**...

QUOI DE NEUF CHEZ SEGA ?

Ce mois-ci, chez Sega, quelques news à faire rougir de jalousie les espions du KGB... Le mois dernier, nous vous donnions les caractéristiques techniques de la console portable prochainement proposée par Sega - la **Game Gear** -, qui sera diffusée dans les mois à venir par Virgin (nous ne sommes pas en mesure de vous communiquer une date précise : l'importateur français lui-même ne semble pas encore s'être décidé à la commercialiser).

Pour en revenir à la console par elle-même, il faudra une puissante campagne publicitaire pour la faire connaître, sachant que le *Game Boy* de Nintendo aura pris une grande part du marché.

Quant à la Master System, elle bénéficiera bientôt d'une petite nouveauté fort sympathique : **Cyber Shinobi**, qui comme son nom l'indique est un dérivé du non moins célèbre *Shinobi*. Rien qu'au nom, on pouvait s'en douter... L'innovation principale de ce nouveau soft se situe surtout au niveau graphique - on n'avait pas encore vu un jeu de cette qualité-là sur la Master System. C'est complètement dément, avec des sprites énormes et une rapidité telle que notre pauvre rédacteur en chef n'a même pas eu le temps de bouger (hein...). Si, je vous assure, voilà vraiment un superhit dans les "eujs de stonba". Vivement sa sortie !



NEO-GEO

Avec le temps qui passe, la superconsole perd progressivement de sa bonne réputation. En l'espace de six mois, elle avait été portée au pinacle des tops, toutes les revues en parlaient comme le monstre sacré de l'univers des consoles...

Aujourd'hui le doute s'installe, sournois comme une hyène affamée prête à bondir pour hacher menu ce qui reste d'une console exceptionnelle, au cas où la firme SNK et les développeurs ne se réveilleraient pas pour la tirer de l'oubli. Trop chère pour les particuliers malgré les facilités mirifiques auxquelles consentaient certains magasins (en particulier Shoot Again qui proposait - et propose toujours - une possibilité d'échange permettant à un acquéreur de payer son deuxième soft beaucoup moins cher).

Mais cela ne peut suffire... Malgré des arguments en béton, la compagnie SNK ne semble pas réagir. La console serait-elle sortie trop tôt sur le marché ? En effet, que ce soit au Japon ou en Europe, l'impact escompté ne s'est pas produit.

Le dernier titre paru était **Riding Heros** - une belle course de moto, qui n'exploitait pourtant pas toutes les possibilités de la NEO- GEO. La prochaine sortie s'appellera **Super Spy**. Enfin, dernière nouvelle : à partir du mois d'octobre la NEO-GEO sera disponible aux Etats-Unis pour la somme de 399 dollars (la console + le joystick) et pour 549 dollars (la console + 2 joysticks + *Nam 75* ou *Baseball*). Une baisse intéressante de la superconsole est-elle envisageable ? Vivement le mois prochain !

SUR 3615 MICRONEWS
RETROUVEZ LES SAMOURAIS DE LA MICRO

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT GRATUIT

PRIX DU N° : 15 F
Sauf MSX NEWS N°1 : 7 F.

MSX NEWS N°1 : L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers Batch, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Twin Bee, Midnight Brothers, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 : Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, Les Passagers du Vent, l'Affaire, Regate, le DOS, Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, B.D. Rôle : Le mort-vivant, etc.

MSX NEWS N°3 : Les monstres attaquent, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mystery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, Le Processeur Vidéo V9938, transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, Designer, Listing : 20 000 K sous les mers, B.D., etc.

MSX NEWS N°4 : L'Oiseau de feu, Samouraï, King Kong 2, Super Rambo (plan complet), Zanac, Arkanoïds, Future Knight, Alpharoïd, Space Shuttle, Break-In, Skooter, Ping Pong, Hyper-Sports, Listings : 20 000 K sous les mers (suite) + Mission Spéciale, B.D. Rôle : Loup-Garou, etc.

MSX NEWS N°5 : The Maze of Galious, QBert, TNT, Hydlide, Metal Gear, Relics, Beach Head, Pratique du MSX2, CD-I, le retour des consoles de jeux, Clavier Philips + Music Creator, MX Telx, Soft fonction, V9938 : adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, Listing : Para, B.D., etc.

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de : SANDYX, 67 avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre. LE PORT EST GRATUIT.

VRAI FAUX

Il y avait un bug dans les solutions du mois dernier - sorry ! Les solutions des deux numéros sont dans la rubrique "Blagues à part". A vos méninges !

1) Dans Micro News n°39, le jeu **Imperium** obtint simultanément les notes "Top Micro News" et "Poubelle".

2) Un magasin parisien vend carrément des **machines professionnelles d'arcade**, avec location des jeux pour 500 F le jeu par mois.

3) Le dessinateur Jaap vient de créer une nouvelle héroïne. Elle s'appelle **Paprika** et elle est strip-teaseuse.

4) La console 16 bits **Nintendo Super Famicom** offre une palette de 32 768 couleurs disponibles, avec possibilités de 128, 256 et même 2048 couleurs simultanées.

5) Le scénario du film **Total Recall** (disponible en logiciel sur CPC, Amiga, ST) est le suivant : un voyage organisé sur Mars en l'an 2048, avec visite des célèbres bars à putes de Vénusville et excursion possible sur Saturne. Afin de pimenter le séjour, l'agence Rekall vous propose aussi (à l'aide d'une piquouse d'un puissant hallucinogène) un changement d'identité (options variées : play-boy, sportif célèbre, agent secret...), en compagnie d'une superbe créature programmée pour répondre à vos fantasmes les plus intimes (options : brune, blonde, rousse, pulpeuse, athlétique, prude, vicieuse...).

6) Dans le numéro 35 de Micro News, **Madame Soleil** - la célèbre astrologue - déclarait avoir commencé sa carrière en faisant du trapèze volant dans un cirque !

Solutions en page 126

TOP SECRET

JEUX OFFERTS PAR

Eh oui, Leonard Bernstein est mort ! Plus de sauts de l'ange, mais il reste *West Side Story* (vous connaissez, quand même ?) et la bonne musique des Top Secret.

Alors jurez sur l'air du *Trouvère* (ou sur celui du dernier tube de Billy Idol, on s'en fout) "être l'auteur du T.S. ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger".

Aux symphonistes de renom les jeux tant désirés, aux fugueurs charmants les anciens numéros de M.N. (préciser les numéros attendus). A vos notes !

NINTENDO

THE LEGEND OF ZELDA
(suite)
(envoyé par Romuald Coeffier)

LEVEL 1

Entrez. H. Tuez les Goriya et ramassez la clef. B, D, H (trou). Tuez les Keese et poussez le bloc le plus à gauche. Empruntez le passage. Tuez les Wall Master, ne prenez pas le réveil, sinon certains vont rester dans les murs et vous n'obtiendriez pas la clef. G, H (trou). Tuez Aquamentus et ramassez le coffret de cœur. Ramassez le fragment de Triforce.

LEVEL 2

Pour découvrir l'entrée de ce niveau, poussez l'un des Armos.

Entrez. Tuez les Gibdo et ramassez la clef. H, H, D (trou). Ramassez la clef. G. Tuez les Keese. H. Tuez Manhandla et ramassez la clef. D, B, B (il faut s'appuyer contre le mur quelques instants et Link passera à travers). Descendez les marches et prenez la flûte - maintenant ressortez. H (à travers), H, G, B, B. Tuez les Gibdo. B, B, D, D (trou). Tuez les Keese et ramassez la clef. B. Abattez les Zol et ramassez la clef puis B. Empruntez le passage. H.

Tuez Gleook et ramassez le coffret de cœur. H. Ramassez le fragment de Triforce.

LEVEL 3

Rendez-vous en D13 et utilisez la flûte. Apportez l'appât.

Entrez. H, H. Tuez les Rope et ramassez les bombes. H. Ramassez la carte et tuez les Goriya. H. Tuez les Stalfos et ramassez la clef. H. Donnez l'appât. H. Tuez les Goriya et ramassez le boomerang magique. B, B, B, B, B, D.

Tuez les Dodongo et ramassez le coffret de cœur. B. Ramassez le compas, tuez les Wall Master (ne pas prendre le réveil) et poussez le bloc qui se trouve sur la ligne du milieu. Empruntez ce passage. Ramassez la clef et tuez les Goriya. H. Enfin, ramassez le fragment de Triforce.

LEVEL 4

Apportez 150 rubis.

Rendez-vous en B12 (les collines perdues) et poussez un rocher (utilisez le bracelet).

Entrez. G. Tuez tous les ennemis et ramassez la clef. D, H. Tuez Digdogger. G, H. Dans cette deuxième partie, les bulles rouges... Si vous les touchez, elles vont vous empêcher de dégainer votre épée - jusqu'au moment béni où vous toucherez enfin une bulle. D. Tuez Aquamentus. D. Tuez tous les ennemis et poussez le bloc le plus à gauche sur la ligne du milieu. Descendez les escaliers et ramassez le livre, qui n'est d'ailleurs d'aucune utilité pour l'instant et ressortez. H (à travers). Payez 100 rubis pour avoir 12 bombes. G (à travers), G, H, H. Tuez les Zol et ramassez la bombe. D. Poussez le bloc. G, H (trou), H (à travers), D (à travers). Payez 50 rubis comme droit de passage - si vous ne les avez pas, plutôt que laisser un cœur, ressortez pour gagner des rubis. D. Poussez un des blocs qui se trouvent sur la ligne du milieu et empruntez ce passage. Si vous vous faites toucher par une bulle rouge, revenez en arrière pour toucher une bulle bleue. H.

Tuez Digdogger et ramassez le coffret de cœur. H. Ne ramassez pas le segment de Triforce. H (à travers). Tuez les Darknut. H. Tuez les Dodongo. H. Poussez le bloc le plus à gauche sur la ligne du milieu. Descendez les escaliers, ramassez le rideau et ressortez. B, B, B (à travers). Ramassez le fragment de Triforce.

LEVEL 5

Apportez la flèche.

Entrez. H, G. Tuez les Like Like et ramassez les rubis. B, G (à travers). Tuez les Keese et ramassez la clef. D (à travers). Empruntez le passage et tuez les Wizzrobe, poussez le bloc le plus à gauche qui se trouve sur la ligne du milieu. D, B. Descendez les escaliers, puis ramassez l'arc et ressortez. H. Tuez Gohma et ramassez la clef. D. Puis reprenez le passage. H, G. Tuez les Vire et ramassez la carte. H, H, D. Tuez les Zol et ramassez le compas. H, D. Tuez Manhandla. H. Descendez les escaliers et ressortez de l'autre côté. G.

Tuez Gleeok et ramassez le coffret de cœur. H. Ramassez le fragment de Triforce.

LEVEL 6

Apportez la flèche.

Pour trouver l'entrée de ce niveau, rendez-vous en D1 et jouez de la flûte.

Entrez. H. Tuez les Wizzzrobe et ramassez la bombe. G. Ramassez la clef. H, G. Tuez tous les ennemis et ramassez le rubis. G. Poussez le bloc le plus à gauche et descendez les escaliers. Ramassez l'échelle et ressortez. D, H, D (trou). H (à travers). Poussez le bloc le plus à gauche et descendez les escaliers. Empruntez le passage. B (trou).

Ramassez la clef. H, D. Tuez Gleeok. D. Poussez un des blocs et empruntez le passage. H.

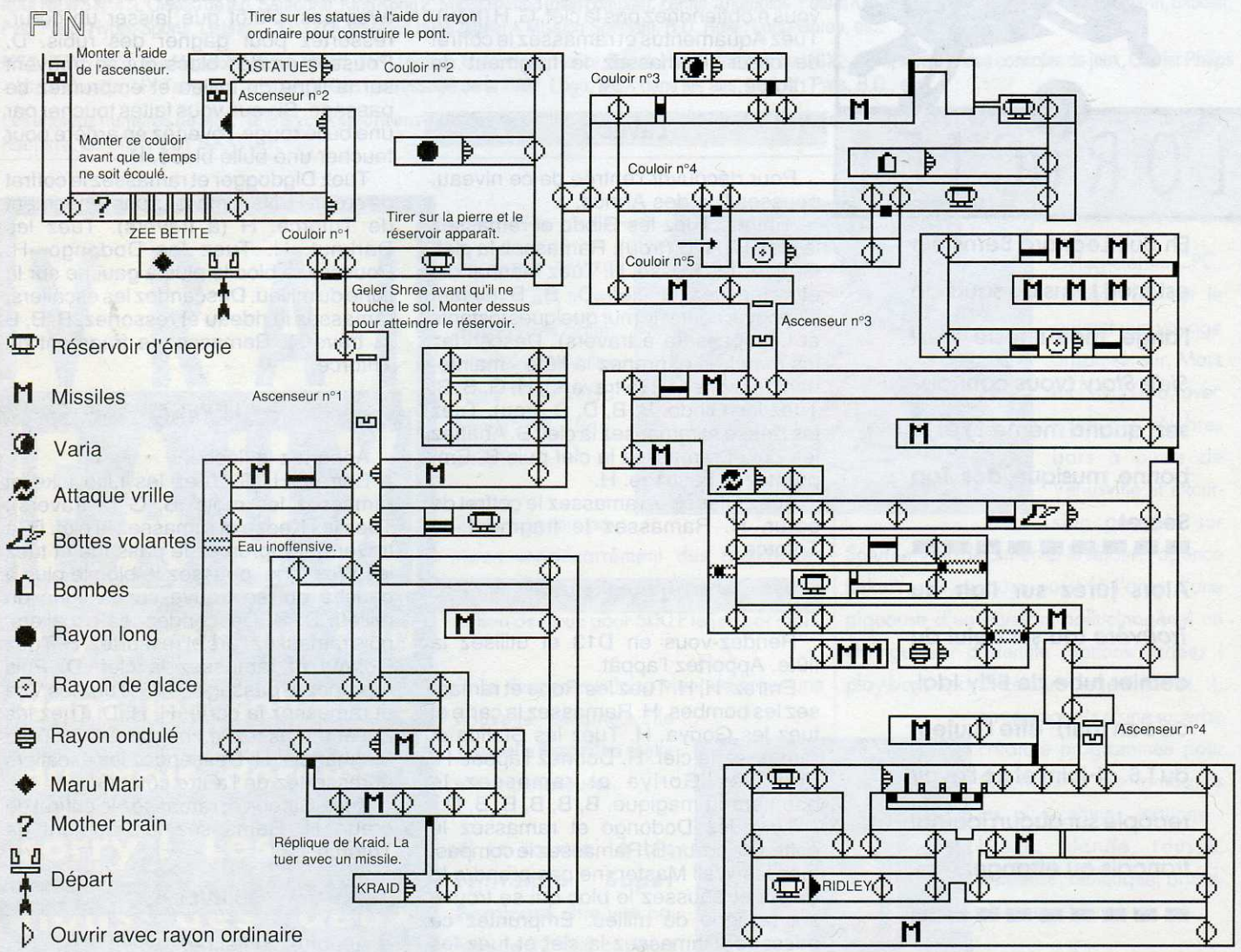
Tuez Gohma et ramassez le coffret de cœur. H. Ramassez le fragment de Triforce.

LEVEL 7

Apportez 50 rubis.Ce niveau se trouve en G13, il faut brûler un des buissons.Entrez. D, D, D. Poussez le bloc le plus à gauche sur la ligne du milieu. Empruntez le passage. B. Ramassez la clef et tuez tous les ennemis. Poussez le bloc et descendez les escaliers. Ramassez la bougie et ressortez. H. Empruntez le passage dans l'autre sens. D. Tuez les Darknut et ramassez le rubis. H, H. Tuez Gohma. H. Tuez les Keese et poussez le bloc le plus à gauche. Engagez-vous dans ce passage. H. Poussez le bloc. D. Payez 50 rubis - si vous ne les possédez pas, passez au sous-écran, puis avec le deuxième joystick faites H et A ; choisissez l'option SAVE, puis recommencez le labyrinthe. B. Tuez les Darknut, poussez le bloc le plus à gauche sur la ligne du milieu et empruntez le passage. G. Tuez les Darknut et ramassez la bombe. G.Tuez Gleeok et ramassez le coffret de cœur. G. Ramassez le fragment de Triforce.

METROID

(envoyé par David Jouneau)



Chemin à prendre

- Prendre les missiles du couloir n°5.
- Prendre le rayon long.
- Prendre le réservoir d'énergie du couloir n°4.
- Prendre les bombes.
- Retourner au couloir n°4, prendre le rayon de glace.
- Prendre l'ascenseur n°3.
- Prendre les bottes volantes.
- Faire demi-tour, prendre des missiles.
- Aller chercher Varia.
- Prendre les missiles du couloir n°3.
- Prendre le réservoir d'énergie du couloir n°3.

Conseils pour tuer les Miniboss

KRAID — Geler le projectile central, puis se placer devant Kraid et l'abattre avec les missiles.

RIDLEY — Se placer à l'endroit indiqué, puis abattre Ridley à l'aide des missiles.

LEVEL 8

Apportez l'appât.

Ce niveau se trouve en B10 : pour trouver l'entrée, il faut utiliser une bombe.

Entrez. H. Poussez le bloc le plus à gauche. Empruntez le passage. B (à travers). Tuez les Dodongo. B. Tuez tous les Wall Master et poussez un des blocs de la ligne du milieu. Descendez, ramassez le bâton magique et ressortez. H, H (à travers). Reprenez le passage dans l'autre sens. H, H, H, H. Donnez votre appât. H, H. Tuez les Goriya et ramassez la clef. G. Tuez les Goriya. G, G (trou).. Tuez les Wall Master et ramassez la bombe. G. Tuez les Dodongo. G. Ramassez la clef, poussez le bloc le plus à gauche et empruntez le passage. G. Poussez le bloc et descendez les escaliers. Ramassez la clef magique et ressortez. D, B. Poussez le bloc. G, B, D, D. Tuez les Goriya et poussez le bloc le plus à gauche. Empruntez ce passage. H.

Tuez les Dodongo et ramassez le coffret de cœur. H. Ramassez le fragment de Triforce.

LEVEL 9

Ce niveau se trouve en A1 : il faut poser une bombe dans les rochers. Et posséder la Triforce de la Sagesse dans son intégralité.

Entrez. H, H, D (à travers), D (à travers), H (trou), G (à travers). Tuez les Wizzrobe, poussez le bloc et descendez les escaliers. Ramassez la flèche d'argent et ressortez. H (à travers). Poussez le bloc de gauche et empruntez le passage. D, H, G, G. Tuez les Lanmola. G, G, H, H. Poussez le bloc. G, D. Poussez le bloc. H, D, H (trou). D, H, G (à travers). G, H, D (à travers). Tuez les Lanmola et poussez le bloc de gauche. Descendez les escaliers, ramassez la bague rouge et ressortez. G (à travers). Tuez Patra. Poussez le bloc de gauche et empruntez le passage. D (trou). Tuez Patra. D.

Pour tuer Ganon, procédez comme dans la première partie, puis ramassez le Triforce du Pouvoir. D. Délivrez Zelda.

Voilà, votre aventure est totalement terminée.

SEGA

PSYCHO FOX

(envoyé par Didier Debatty)

Pour les impatients et les adeptes du moindre effort, voici quelques trucs qui vont vous permettre de terminer la partie en moins de deux. En effet, dans le monde où évolue **Psycho Fox**, il existe des zones secrètes qui vous permettront de vous rendre un peu ou beaucoup plus loin dans la partie. Malheureusement, certaines de ces zones vous feront aussi rebrousser chemin.

L'entrée de ces zones se présente sous la forme d'un petit trou noir et les "passages" vers les autres ressemblent à des anémones de mer dotées d'un corps de métal. Placez-vous dessus et enfoncez la touche de direction vers le bas : vous disparaîtrez alors vers une autre étape de la partie.

STAGE 1
LES MONTAGNES MYSTIQUES

Round 1-2

Restez au sol et avancez jusqu'à ce que vous vous trouviez devant un mur de pierres grises. Transformez-vous en hippopotame, cassez ce mur et avancez. Vous trouverez deux œufs, cassez-les et transformez-vous en singe.

A droite du 2ème œuf, dans le coin supérieur, se trouve l'entrée d'une zone secrète. Pour la trouver, sautez et frappez. Vous distinguerez alors de petites fissures blanches. Continuez à frapper et il y aura un trou noir. Lorsque vous le touchez, vous pénétrez immédiatement dans la zone secrète. On y trouve deux passages ; l'un qui vous mènera au round 5-1 et l'autre au round 6-1.

Pour aller au round 5-1, laissez-vous tomber jusqu'en bas et allez à l'extrême-droite où se trouve le "passage".

Pour parvenir au round 6-1, enfoncez la touche de direction vers la droite **dès que vous disparaissez dans le trou noir**. Vous allez vous récupérer sur des tremplins : déplacez-vous vers la droite en essayant d'atteindre les tremplins supérieurs. Vous arrivez alors sur une plateforme où se trouve le "passage".

Round 1-3

Restez au sol et avancez jusqu'à ce que vous trouviez un tremplin. Montez alors dessus et sautez jusqu'à l'avant-dernier tremplin de droite. A la droite du dernier se trouve l'entrée de la zone secrète. Frappez trois fois et sautez dans le trou noir.

Vous tomberez alors sur une pente : laissez-vous glisser jusqu'en bas. Vous tomberez sur un "passage" qui vous mènera au round 5-1. Si vous ne l'empruntez pas, continuez à avancer et vous trouverez un 2ème passage qui vous conduira au round 4-1.

STAGE 2
LE PAYS DES CRANES

Round 2-2 Restez au sol et avancez jusqu'à ce que vous arriviez devant un mur de pierres grises. Grimpez un étage et vous vous retrouverez devant un 2ème mur. Détruisez-le et avwancez. Cassez les deux œufs et montez sur la pierre qui se trouve à droite du 2ème œuf. Placez-vous sur le bord de cette pierre - sautez et frappez.

Vous devriez tomber sur l'entrée d'une zone secrète. Sautez dans le trou noir et laissez-vous tomber jusqu'en bas. Avancez et vous trouverez le "passage" qui vous mènera au round 3-1.

STAGE 3
LE DESERT DIABOLIQUE

Round 3-3

Restez au sol et avancez. Lorsque vous aurez traversé un lac, vous vous trouverez devant un tuyau de fer, tourné dans votre direction, avec au-dessus de lui (à droite) un tremplin. Sautez sur ce tremplin et vous verrez à droite dans les airs un mur de pierres grises. Cassez-le et cassez les deux œufs. Au-dessus du 2ème, dans le coin supérieur droit, se trouve l'entrée d'une zone secrète. Sautez, frappez et sautez dans le trou noir.

Vous tombez alors sur une pente. Laissez-vous glisser jusqu'en bas et vous aboutirez à un "passage". **Mais attention**, ne l'utilisez surtout pas, il vous ramènerait à la case départ - au round 1-1.

Continuez à avancer et empruntez le second "passage". Celui-là vous conduira au round 5-1.

STAGE 6
LA ZONE DE GLACE

Round 6-2

Restez au sol et avancez jusqu'à un mur de pierres grises. Cassez-le et progressez jusqu'à un tremplin. Sautez dessus et vous parviendrez dans une salle où se trouve, devinez quoi ? l'entrée d'une zone secrète. Cette issue se trouve dans le mur droit de cette salle (plus ou moins à mi-hauteur). Sautez dans le trou noir et vous tomberez alors sur un "passage", **mais attention**, ne l'empruntez pas car il vous entraîne au round 3-1, donc en arrière.

Avancez et laissez-vous tomber. Arrivé en bas, avancez jusqu'au "passage"

3615 MICRONEWS
DES JEUX ET DES INFOS 24H SUR 24

qui vous mènera au round 7-1.

Si vous voulez terminer la partie en 30 minutes, suivez donc cet itinéraire : round 1-1, 1-2, 6-1, 6-2, 7-1, 7-2, 7-3 and the end !

AMIGA

KICK OFF

(envoyé par Djamel Sahnine)

L'ATTAQUE

La meilleure tactique consiste à mon avis dans l'emploi du 4-2-4 (4 joueurs à l'attaque épaulés par 2 milieux de terrain - d'où de très performantes possibilités d'offensive. En cas de contre-attaque adverse, ne paniquez pas : 4 défenseurs sont là. Il est très utile d'avoir un très grand nombre de joueurs à l'avant car si vous pratiquez astucieusement un jeu collectif très rapide (appuyez sur le bouton de tir dès réception de la balle, puis relâchez le bouton en orientant la manette vers un équipier, et ainsi de suite...), l'adversaire s'embrouillera très vite - surtout si vous jouez contre un copain.

Mais le tir vers le but est la clé de tout, évidemment... C'est pourquoi je vous conseille :

- Le tir croisé : vous entamez votre action dans une aile du terrain et, arrivé au niveau de la surface de réparation, vous effectuez un mouvement rapide de la manette en direction des buts (appuyez sur le bouton instantanément).

- De jouer aux passes (voir explication plus haut) dans la surface adverse et de tirer au moment opportun.

- De démarrer la balle au pied, seul ou avec un partenaire pour arriver non loin de la ligne de sortie de but, puis de centrer immédiatement : presque à tous les coups, un équipier est à la réception pour conclure.

J'ai gardé le meilleur pour la fin : la méthode la plus efficace pour marquer des buts est incontestablement le lob. Si vous savez maîtriser cette arme, le but est assuré (je sais de quoi je parle !). Le gardien se fait battre à chaque fois et pourtant c'est enfantin. La première chose à faire : commencer l'attaque au milieu du terrain, à l'axe. Puis faites une passe - voire 2 - tout juste devant vous, en direction des buts. Continuez la balle collée au pied toujours droit devant, jusqu'au moment où vous apercevrez tout juste le demi-cercle de la surface de réparation. Ensuite vous lobez... Si vous attaquez vers le bas, faites **très rapidement** un mouvement de la manette vers le haut - et inversement si vous attaquez vers le haut. N'hésitez pas à vous entraîner un certain nombre de fois avant d'employer cette tactique.

Buts sur corner : tirez le corner de façon que la balle lobe le gardien et atterrisse devant la ligne de but : quelqu'un sera à la réception. (Pour ceux qui possèdent *Kick Off Extra Time*, utilisez la tactique Criscros - très efficace dans ce type de corner.)

Je rappelle en passant que les tirs ordinaires (droit vers les buts) se révèlent sans aucun effet.

LA DEFENSE

On peut gagner un match en utilisant uniquement une méthode défensive : la tactique 5-3-2 se révèlera très appropriée (c'est-à-dire 5 défenseurs, 3 joueurs au milieu de terrain et 2 attaquants).

J'ai remarqué que la plupart des arbitres étaient assez sympas... Par conséquent, n'hésitez pas à faire des fautes !!! Ainsi, toute l'équipe se replace en défense et empêche l'adversaire de marquer.

Dernière chose à propos de la tactique défensive : employez le 5-3-2 pour empêcher votre adversaire de marquer sur corner car 2 défenseurs se trouvent constamment sur la ligne de but. (Si vous possédez *Kick Off Extra Time*, utilisez la technique **Lock out**.)

N'hésitez pas à faire des fautes dans la surface de réparation car il existe un moyen d'arrêter les pénalties : il faut simplement garder le bouton enfoncé en permanence. Enfin, si vous jouez en championnat, sélectionnez l'URSS.

Munis de ces précieuses astuces, vous serez imbattables !

PLANET OF LUST

(envoyé par Federico Mariani, du Canada)

Au début, vous vous trouvez dans votre vaisseau dans le centre de contrôle, asseyez-vous "SIT" et tapez "BLASTOFF" quand on vous demandera une destination. Tapez "ARBORIA" comme vous l'avait signalé SANDY sur votre ordinateur de bord. Une fois arrivé à destination, tapez "UP" et allez 3 fois "SOUTH".

Quand vous êtes devant l'AIRLOCK, appuyez sur le bouton de la porte et allez "SOUTH" une fois et puis "EAST". Devant l'arbre, ramassez la pomme "GET FRUIT", allez "WEST" puis "SOUTH" une fois. Vous arriverez devant une caverne bizarre... Faites encore une fois "SOUTH" et entrez. Vous distinguez maintenant la prêtresse et mangez la pomme "EAT APPLE".

Après avoir regagné votre énergie, faites-lui l'amour "MAKE LOVE", après avoir fini, tapez "ASK", elle vous remettra un vase et vous indiquera le chemin à suivre. Dans la caverne, allez "EAST" et remplissez le vase que la prêtresse vous a remis avec l'eau de la source "FILL VASE". Continuez "EAST" 1 fois et "NORTH" 2 fois, vous vous retrouvez devant votre vaisseau. Cliquez sur l'icône pour monter (flèche en haut) et retournez au poste de commande de votre vaisseau en allant trois fois par le nord. Une fois arrivé, tapez "SIT" et "BLASTOFF", indiquez "SPACE STATION" comme destination. Ensuite, "UP" et "SOUTH" " fois pour arriver à l'AIRLOCK, ouvrez la porte et sortez. Quand vous serez dehors, vous vous écroulerez, terrassé par le gaz et vous réveillerez en prison dans une cellule, en compagnie de la charmante princesse ORGASMA. Comme elle a soif, donnez-lui l'eau de la source "GIVE WATER" et amusez-vous un peu avec elle. Quand vous serez repu, touchez-lui le visage et tapez "ASK", elle vous conduira chez le docteur DILDO. Une fois devant ce vilain, frappez-le : "HIT DILDO" et tirez sur la manette verte devant lui - vous êtes maintenant téléporté dans votre vaisseau. Mainte-nant il faut agir vite, au lieu de taper SIT, appuyez sur l'icône pour aller vers le bas (flèche vers le bas) et ensuite tapez rapidemant "BLASTOFF" - on vous demande une destination, tapez "EROTICA, envolez-vous et bonnes vacances d'automne ! N'oubliez pas d'envoyer une carte postale à Eric Satyre...

SIM CITY

(idem)

TRUC

Voici comment obtenir 10 000 $ à chaque fois : si vous avez un Amiga, pendant le jeu, tapez "FUND". (Si vous possédez un Atari ST, tapez "MONEY" et vous obtiendrez également la même somme. Si ça ne fonctionne pas immédiatement, appuyez sur la touche "CAPS LOCK" (pour les majuscules)- ou essayez avec le "SHIFT".Notez qu'il vaut mieux effectuer cette opération au début du jeu car il se produit très souvent des tremblements de terre qui détruisent une bonne partie de la ville. En passant, vous ne pourrez dépasser les 80 000 $ à la fois. Une fois ce montant dépensé, vous pourrez bien entendu retaper le CHEAT...

Voici encore un autre truc pour avoir 89 990 $ au début, au lieu de 80 000 réglementaires : il suffit de construire une portion de route (il vous restera alors 19 990 $), tapez alors le CHEAT 7 fois et vous dépasserez le quota habituel ! That's all good...

PC

ULTIMA 5

(envoyé par Fred Marion)

Voici une suite de renseignements qui vous permettront de vaincre les Shadowlords et de libérer Lord British.

NOMS ET VILLES DE VOS EVENTUELS PARTENAIRES

Saduj	Lord British's Castle (refuser sa venue)
Guenno	Brittain
Dupre	Brodermarch
Sentri	Brodermarch
Geoffrey	Buccaner's Den
Julia	Empath Abbey
Toshi	Empath Abbey
Mariah	Lycaeum
Katrina	New Magencia
Maxwell	Serpent's Hold
Jana	Yew
Captain John	Ararat (Underworld : très utile)

WORDS OF POWER & LES DONJONS

Avidous	Covetous
Fallax	Deceit
Inopia	Destard
Vilis	Despise
Malul	Wrong
Ignavus	Hythloth
Infama	Shame
Veramocor	Doom

LOCATION DES SHARDS ET NOM DES SHADOWLORDS

Falsehood	Faulinei
Cowardice	Nosfentor
Hatred	Astaroth

NOM ET LOCATION DES FLAMMES

Truth	Lycaeum
Courage	Serpent's Hold
Love	Empath Abbey

MOTS DE PASSE

Resistance	Dawn
Oppression	Impera

ARTICLES IMPORTANTS *(et locations)*

Spyglass	Farthing (Lord Segallion)
Badge	Windemere (Elistaria)
Jeweled Weapon	Windemere (Thrud)
Magic Carpet	Lord's British Chamber
Sandalwood Box	Lord's British Chamber (jouer de la harpe)
HSM Cape Plans	East Brittany
Harp Lessons	Greyhaven (Lord Kenneth)
Crown	Lord's British Castle (dernier niveau)
Grapple	Empath Abbey (Lord Michael)
Sextant	Greyhaven (David)
Sceptre	Stonegate
Skull Keys	Serpent's Hold (Kristi) and Minoc (arbre au nord-ouest)

Qui plus est, on peut trouver des ingrédients magiques la nuit en forêt, ainsi que d'autres éléments dans l'Underworld.

SHRINES ET MANTRAS

Honesty	ahm
Compassion	mu
Valor	ra
Justice	beh
Sacrifice	bah
Honor	summ
Spirituality	om
Humility	lum

POTIONS ET EFFETS

Yellow	Soin
Green	Auto-empoisonnement
Orange	Autosommeil
White	Vision rayons X
Black	Invisibilité
Blue	Autoréveil
Purple	Se transformer en rat
Red	Antipoison

SORTS NOUVEAUX ET EFFETS

In Xen Mani	Création de nourriture
Rel Xen Bet	Transforme en rat
An Ylem	Invisibilité

VAINCRE LES SHADOWLORDS

Pour cela, vous avez besoin des Shards qui se trouvent dans les donjons. Il vous faut impérativement la **magic carpet**, le **"In Por Spell"** et le **grapple**. Les Shards se trouvent dans les donjons de l'Underworld - à l'entrée de chacun, récitez (yell) le Word of Power, puis cherchez le Shard en combattant ou en fuyant les monstres.

Pour battre les Shadowlords, vous devez connaître leur nom : vous les détruisez ensuite dans la flamme opposée (pour cela allez à la flamme et invoquez le nom du Shadowlord intéressé - quand celui-ci se trouvera sur la flamme, alors utilisez le Shard pour le détruire). Répétez l'opération pour chacun des Shadowlords.

Une fois qu'ils sont vaincus, rendez-vous à Stonegate, leur forteresse, en ayant pris soin de vous équiper de la magic carpet avant d'entrer. Et prenez le sceptre.

QUELQUES CONSEILS

- La partition permettant l'ouverture de la porte secrète dans le château de Lord British est 678 987 876 7653.
- Vous trouverez la Mystic Weapon en dessous du donjon Hythloth.
- Quand une Moongate apparaît et disparaît, fouillez le sol pour vous emparer d'un Moonstone qui vous permettra de faire apparaître la porte dans n'importe quel endroit herbeux.
- L'amulette est située après le donjon Destard (Underworld) au sud-ouest, parmi les tombes... Utilisez la magic carpet pour éviter les zones de poison.
- Lord British se trouve dans le donjon Doom que vous trouverez après avoir franchi le donjon Shame.
- Ne vous attaquez pas aux donjons avant d'avoir des personnages de niveau 9 et d'être au maximum de votre forme.

THOMSON

TRUCS DIVERS

(envoi de Vincent Cornebois)

LA NUIT DES TEMPLIERS

E, E, prendre le manteau, O, emprunter les portes au dessus bleu jusqu'au squelette ; action : une porte apparaît, emprunter 3 portes au dessus rouge, E, prendre la clé, O, retourner au squelette. Prendre la porte au dessus cyan, la porte avec un cœur vert, E, porte au dessus bleu et jaune, O, O, porte au dessus violet, porte au dessus rouge, O. Vous pouvez manger la pomme, N, fermer le livre, O, N. Prendre le masque, O, N, vous arrivez dans une salle où se tient un fantôme, action : une porte apparaît, allez chercher la clé, (porte au dessus cyan, E), revenir à la salle, porte au dessus rouge, porte jaune, E. Ne pas manger la banane, E, E, prendre le truc violet, E, dans la salle qui contient une boule, appuyer sur action : une porte apparaît, reprendre la clé, E, N, O, N, O, N. Porte au dessus rouge, prendre la pomme, O, vous parvenez dans une pièce où se cache un serpent, action : E, prendre la clé, O, N, E, E, E.

LES DIEUX DE LA GLISSE

Pour réaliser le maximum de points au saut acrobatique, il suffit d'enchaîner un

saut difficile et 2 sauts faciles. Exemple : hélicoptère, saut de mule, saut écart.

LAS VEGAS

Le code pour accéder à la deuxième partie est **EFJNA** et pour la troisième partie **EFJNA** ou **EFJDA**.

VAMPIRE

Les différents objets destiné à tuer les monstres sont les suivants :
- Epuisette.....fantôme.
- Pistolet.....monstre vert.
- Couteau.....loup-garou.
- Seau.....flamme.
- Flèche.....dragon gris.
- Ail.....vampire.
- Etoile.....tous les monstres du .....même tableau.

Les sacs blancs remontent le niveau vital. Enfin , pour rester en l'air, il suffit de maintenir le doigt sur "action".

E, E, utiliser l'étoile contre le monstre vert, O, prendre le sac d'argent, porte à l'est, E (pour entrer, se mettre devant le mur et aller vers la droite), porte en haut à droite, prendre le gland rouge, porte en bas à droite. Tuer les monstres, rentrer dans le donjon (porte en bas à droite) et prendre la porte bleue au nord.

Prendre la clé en or, sortir du donjon, porte au sud-ouest, porte au S, porte en bas à droite, N, tuer les monstres grâce à l'étoile. A l'aide du collier et avec la croix, ouvrir la porte en haut à droite, revenir chercher la clé, retourner à la porte qui vient juste d'être ouverte. Prendre la porte en bas à droite, prendre le trèfle, aller à la porte au nord, puis porte du S (elle s'ouvre au moyen du trèfle). Retourner chercher la clé et revenir prendre la cloche. E, ouvrir la porte en bas à droite avec la cloche, retourner chercher la clé et tuer le dragon (une flèche se trouve dans la cabane à outils). Rentrer dans le château, porte au nord, porte à l'est, prendre la bougie, O, ouvrir la porte grâce à la clé en or, S, E. Porte en bas à droite, prendre la clé rouge, S, O, O, S (la grille s'ouvre avec la clé rouge), E, E, prendre le squelette, revenir à la grille, E, E, porte en haut à droite. Dans la bibliothèque prendre le livre penché, revenir aux catacombes. E, E, le livre ouvre la dernière porte : vous arrivez dans une salle où vous guettent deux vampires, les tuer. Il faut revenir au tableau qui précède l'entrée du château et aller au nord. Vous arrivez alors dans une cabane à outils : prendre le pieu rouge, revenir à la salle que vous avez ouverte avec le livre et détruire le cercueil avec le pieu. Revenir sur le toit du château prendre la rose et aller à l'est. Dans la salle où se trouvent le vampire et la femme, tuer le monstre buveur de sang et donner la rose à la meuf.

LES CONTES DE MONTE-CRYPTO

Les codes
Jeu 3 : baignoire.
Jeu 5 : locomotive.
Jeu 7 : château.
Jeu 9 : ordinateur.
Jeu 11 : éléphant.
Jeu 13 : télé.
Jeu 15 : village.
Jeu 17 : toit.
Jeu 20 : fin.
Jeu 17 : toit.
Jeu 20 : fin.

ST

ROCKET RANGER

(envoyé par Edouard David)

- Trouver les deux bases de lunarium : y organiser tout de suite la résistance au cas elles n'auraient pas encore été attaquées par les zeppelins. La résistance fera alors transférer le lunarium à Fort Dix.

- Lorsqu'un des cinq agents vous rapporte que des femmes vont être emmenées pour en faire des zombis, allez les délivrer, sinon elles vous attaqueront dès votre arrivée sur la Lune.

- Les gardes des 5 parties de la fusée : pas de problème pour les 3 premiers ; pour le quatrième, toujours se protéger la tête. Quand il commence à vous porter des coups à la tête (6) et puis le septième au ventre, il faudra absolument les parer, ou bien il commencera par vous donner un coup de poing dans le ventre (celui-là, vous le prendrez de toute façon) puis 3 coups de poing à la tête (toujours la protéger) et enfin un cinquième au ventre qu'il faudra lui aussi parer. Le cinquième soldat va commencer par vous flanquer des coups de poing au visage (6) et un au ventre, dont il faudra absolument se protéger - sinon il agira exactement comme l'autre, avec un coup au ventre que vous vous morflerez obligatoirement. Il faut toujours l'avoir à la tête et lui donner uniquement des coups de poing au visage, immédiatement aaprès qu'il a baissé sa garde.

- Lorsque sur la carte apparaît le zeppelin qui détient prisonniers le docteur Barnstaff et sa fille, il faut y aller (Atalantic). Il faut tout d'abord éviter les bombes, sans tirer. Ensuite, pendant la deuxième partie, tirer dans la nacelle. Sinon il faut se rendre en Allemagne et c'est beaucoup plus risqué...

- S'il faut plus de 75 unités de lunarium pour se rendre à une base (de lunarium), ce n'est pas la peine d'y aller exprès, d'ailleurs vous ne récolteriez rien : il vous faut 150 unités aller-retour et vous n'en récolterez que 150.

- Le zeppelin dans l'Atlantique s'y trouve environ au bout de deux mois (il est visualisable sur la carte à Fort Dix).

- Les bases de lunarium. Il en existe une en Afrique et un autre en Amérique du Sud. Quand il y en une à Mideast, l'autre se trouve au Vénézuela. Quand il y en a une au Soudan, l'autre se trouve au Brésil.

- Lorsque les trois zeppelins arrivent au-dessus d'un pays, il ne faut pas y mettre d'agents sinon ils se font tuer. Après c'est possible.

- Ne pas prendre en compte les appels des agents qui demandent l'aide Rocket Ranger, sauf ceux des femmes.

- En ce qui concerne la base qui se trouve en Amérique du Sud : y aller deux fois au maximum (en comptant les fois où vous vous rendez à l'autre base), sinon après, tous les canons se mettent à tirer en même temps - donc perte d'un temps justement précieux. Il vaut mieux y organiser la résistance.

- Une fois que vous possédez les 500 unités de lunarium et la fusée complète organisez la résistance avec les agents qui vous restent dans tous les pays qui ne sont pas occupés par les Allemands et pour gagner du temps, une fois sur la Lune.

- Evidemment, ne pas rester à Fort Dix pendant un an sous peine de se faire arrêter.

FLOOD

(envoyé par Alexandre Deguille)

Voici une liste de mots de passe qui vous feront accéder jusqu'au dernier niveau.

3	**QUIF**
5	**WORD**
10	**THUD**
12	**VINE**
13	**JUMP**
18	**JING**
20	**POOL**
21	**HATE**
22	**REED**
28	**HEAD**
29	**LOOP**
31	**JOUX**
32	**PINK**

35 ..... **QUAD**
37 ..... **EGGS**
38 ..... **HENS**
41 ..... **FOAM**
42 ..... **MEEK**

Après le niveau 42, vous pourrez contempler l'horrible sort qui attend Quiffy.

LOOM
(suite et fin)
(envoyé par Alain Texier)

SUR LA TERRE

Partez vers la gauche et rencontrez la Guilde des Bergers - entraîne le gain de la trame de camouflage inversée. Puis dirigez-vous vers la ville des verriers qui se trouve au fond. Entrez, continuez à droite, puis toujours au fond. Une fois dehors, jouez la trame de camouflage sur les artisans du haut. Rentrez et agissez sur le cristal.

Agissez sur la faux - entraîne le gain de la trame à aiguiser. Agissez encore sur la cloche de gauche puis sur la boule de cristal - entraîne le gain de la trame de de terreur. Nouvel agissement sur le cristal, puis sur la cloche de droite... Descendez à gauche, montez et direction le cristal suivant (en haut et à droite). Agissez sur lui, partez à droite, explorez et sortez.

Retour à la Guilde des Bergers... Jouez la trame de terreur (super et flippant, non ?). Continuez et agissez sur les moutons - entraîne gain de la trame du sommeil inversée. Poursuivez votre chemin sur la gauche jusqu'au village (dans la première maison). Agissez deux fois sur l'agneau - entraîne le gain de la trame de guérison. Sortez et allez jusqu'au troupeau. Teignez les moutons en vert à l'aide de la trame de peinture. Le dragon va maintenant vous emporter (dialogues au poil !). Jouez la trame de tissage à l'envers sur l'or qui devient paille, puis la trame de sommeil sur le dragon. Fuyez vers le fond et allez vers le bas grâce à la trame de vision de nuit.

Dans le labyrinthe, débrouillez-vous (introduisez-vous d'abord par la première issue, puis descendez). N'hésitez pas à vous laisser tomber dans une nappe d'eau bien froide. Agissez sur elle - entraîne le gain de la trame de reflet. Jouez la trame de vidange et agissez trois fois sur la boule de cristal - entraîne le gain de la trame de transcendance (qui est fournie par la doc de toute façon). Remontez ensuite jusqu'à la sortie principale. Jouez la trame de formation sur les marches, descendez, puis utilisez la trame de réveil sur le jeune garçon de la Guilde des Forgerons. Quand il sommeillera, employez sur lui la trame de reflet qui échangera complètement les apparences, ce qui vous permettra d'entrer par la suite dans le château.

DANS LE CHATEAU

Laissez-vous enfermer. Jouez la trame d'ouverture sur la porte, puis sortez et descendez.

Il faudra faire preuve ici d'un peu de timing, car il faut jouer les trames dans le silence le plus total (et dans une forge !). Agissez immédiatement sur la conversation des deux personnages et allez sans traîner en route près de la lame que lève le forgeron - émoussez-la par la trame à aiguiser inversée au moment où il cesse de taper pour répondre.

DANS LA CATHEDRALE

Jouez la trame d'ouverture sur la porte. Rejoignez Mandible et agissez sur lui. Prenez la quenouille, rentrez et agissez 3 fois sur la boule de cristal, puis ressortez avec le monstre à vos trousses.

Refermez la brèche du château à l'aide de la trame d'ouverture inversée ; entrez par la brèche rouge - elle conduit au cimetière de la Guilde des Forgerons. Jouez la trame de guérison sur le fantôme du jeune garçon, ressortez discrètement par la brèche et refermez-la.

Entrez par la brèche verte - elle conduit chez La Guilde des Verriers ; ressortez et refermez.

LE LOOM

Entrez par la brèche bleue qui se trouve à l'extrême-gauche - vous débouchez sur l'autre côté du motif. Agissez sur le cygne, sortez par la gauche et allez vers le Loom. Agissez dessus quand le Chaos se trouve en face de vous - cela procure le gain d'une trame (quel nom ?). Rejouez-la sur Hetchel. Agissez sur la plume, puis une troisième fois sur le Loom qui se déchire et sépare le Bien du Mal...

Sortez ensuite par la brèche ainsi créée et jouez la trame de la trancendance sur le petit Bobbin. Vous voilà enfin devenu un cygne, comme les autres Anciens !

LEISURE SUIT LARRY 2
(envoyé par Olivier Fontenelle)

Abréviations : D, droite ; G, gauche ; H, haut ; B, bas (waoouh, c'est original !).

Allez dans le garage. Fouillez dans le pantalon et prenez l'argent. Allez au *Quickie Mart* acheter un billet de loto. Allez ensuite au studio de télé et donnez le billet à la femme. Répondez-lui au fur et à mesure les numéros qu'elle vous fournit. Asseyez-vous, puis levez-vous. Allez à G. Répondez n'importe quoi. Asseyez-vous puis levez-vous. Allez à D et sortez.

Allez au *Molto Lire* et prenez un maillot de bain - payez. Ensuite allez au *Swat Drugs* et prenez une crème solaire - payez. Retour au *Quickie Mart* et saisissez-vous du "Grotesque Gulp" - payez. Direction le coiffeur et asseyez-vous, puis allez au magasin de musique où vous parlerez à la vendeuse. Dirigez-vous ensuite vers la maison d'Eve où il vous faudra fouiller deux fois les poubelles. Emparez-vous du passeport, puis direction le port (sic) où vous embarquerez après avoir montré le ticket au marin.

Allez dans la cabine prendre les fruits et ouvrez la porte. Entrez et sortez. Fermez la porte et enfilez le maillot de bain. Ouvrez la porte et entrez, ouvrez le tiroir de la boîte de nuit pour le fouiller - emparez-vous du "sewing hit". Rendez-vous à la piscine, plongez et au fond empoignez le haut de bikini.

Sortez. Retournez dans la chambre et endossez le costume. Direction le bar. Saisissez-vous du bol d'épinards... Allez chez le coiffeur et asseyez-vous. Puis rendez-vous dans la cabine de pilotage : abaissez le levier qui se trouve derrière le capitaine. Sortez et allez aux canots de sauvetage. Utilisez la serpillière et la crème solaire, puis sautez dans le canot.

Dès que possible, jetez les épinards (c'est impératif !). Une fois sur l'île, allez en B. Parlez au serveur de restaurant et asseyez-vous. Direction le buffet et prenez le couteau, puis sortez. Dans la chambre, emparez-vous des allumettes qui se trouvent sur la table de nuit. Prenez le savon dans la salle de bains et sortez. Dans la jungle, prenez la fleur qui se trouve au milieu de l'écran.

Chez le coiffeur, asseyez-vous, sortez et allez à G. Saisissez-vous du bas du bikini. Allez à D, puis en B. Sortez immédiatement du restaurant et dans la chambre, allez en H à D (Larry est caché). Mettez le bikini et le savon dans le haut du bikini, puis sortez. Chez le coiffeur encore, asseyez-vous et sortez. Allez à D 3 fois.

Passez le chemin à flanc de colline (vous ne risquez rien). Une fois le dernier rocher derrière vous, endossez le costume. Donnez la fleur aux deux guignols, entrez dans l'aéroport. Allez à G, puis en H. Asseyez-vous, sortez. Allez 2 fois à D. Parlez au douanier et montrez le passeport, puis allez à D. Inspectez et prenez toutes les valises jusqu'au moment où vous trouverez la bombe.

Achetez le billet d'avion. Allez à D.

Parlez, puis montrez le passeport au douanier. Allez 2 fois à D, puis achetez un repas. Fouillez les ingrédients de ce repas, où vous trouverez une épingle à cheveux. Utilisez la machine rouge et allez en H. Prenez un tract sur le comptoir et parlez au mec qui se trouve derrière.

Allez dans l'avion. Prenez le "airsick bag" et donnez le tract à l'homme qui engage la conversation. Allez à D et mettez le parachute. Utilisez l'épingle à cheveux sur la sortie de secours (on ne la voit pas, elle se trouve en face de la porte d'en haut). Tournez le levier et ouvrez la porte, puis le parachute. Coupez le parachute avec le couteau et prenez le bâton.

Passez le buisson en faisant très attention. Allez en B et utilisez le bâton sur le serpent. Allez à D et à D encore en suivant le chemin marron clair, puis allez à la sixième liane à partir de la G. Balancez-vous (quatre fois), suspendu à cette liane. Prenez-en une, puis allez à D, en B et à D. Prenez aussi les cendres et retournez au bord du précipice. Jetez la liane après la branche et allez en H. Et utilisez la cendre sur la glace.

Dans le cratère, approchez-vous de la crevasse (très près). Mettez le sac dans la bouteille de "Hair Rejuvenator" et foutez le feu au tout avec les allumettes. Puis jetez la bouteille dans le trou et allez dans l'ascenseur.

C'est fini, admirez les superbes images de conclusion : vous êtes maintenant un "big hero".

AMC

(envoyé par Federico Mariani, du Canada)

Voici toutes les astuces pour terminer chaque niveau *Astro Marines Corps* le plus facilement possible, avec les codes pour débuter au niveau désiré...

LES CODES

Niveau 2 ..... **NOSTROMO**
Niveau 4 ..... **DISCOVERY**
Niveau 6 ..... **ENTERPRISE**
Niveau 8 ..... **DAGOBAH**
Niveau 10 ..... **REPLICANT**
Niveau 12 ..... **KRULL**
Niveau 14 ..... **METROPOLIS**

NIVEAU 0

Dans ce premier niveau, vous affronterez des monstres reptiloïdes munis de lasers (qu'ils n'utiliseront pas vraiment pour l'instant), vous n'avez qu'à tirer dessus ou à leur jeter des grenades - peut-être pas les grenades car il vaut mieux les garder pour plus tard. Vous tomberez aussi sur une plante carnivore qui ressemble à première vue à un chou ! Vous n'avez qu'à sauter par-dessus... En arrivant près des plates-formes, vous vous apercevrez qu'il en existe une endommagée et bariolée de traits violets : sautez car sinon elle s'écroulera. Des insectes volants géants vont se mettre aussi à vous assaillir, le meilleur truc pour les tuer consiste à appuyer et à tirer vers le haut quand ils sont en vol (parfois congelés, ils se réveillent à votre passage).

NIVEAU 1

Des reptiles avec des lasers, des insectes volants et des chenilles - le meilleur truc pour les tuer, c'est de se baisser puis de tirer ou de sauter et de tirer vers le bas ou sauter par-dessus. Continuez, sautez sue les plates-formes et quand vous arriverez à un fossé, lancez quatre grenades (postez-vous de manière à ce qu'elles soient centrées dans le trou). Une fois que le monstre est mort, sautez et c'est la fin du niveau.

NIVEAU 2

Il est composé d'espèces de monstres gélatineux qui rampent au sol. Très simple de les tuer : on peut soit se baisser et tirer, soit sauter et tirer vers le bas devant soi ou tout simplement sauter par-dessus... Vous tomberez encore sur des insectes volants géants et des reptiles qui courent armés d'un laser (ils l'utilisent maintenant beaucoup plus fréquemment), plus, à la fin, sur une plante carnivore. Pour achever le niveau, vous devrez sauter par-dessus un trou (il n'y aucun monstre à l'intérieur) en vous approchant le plus près possible du rebord. Go !

NIVEAU 3

Ici vous affronterez surtout des insectes géants, mais aussi des espèces de plantes qui sortent du sol et qui lancent des boules de feu. Pour passer ce niveau, assurez-vous que vous avez éliminé chaque plante à l'aide du laser ou de grenades, sinon vous perdrez très rapidement votre énergie. Arrivé au bord d'un fossé, sautez et vous parviendrez au centre de deux trous, continuez à sauter et lorsque vous apercevrez un trou avec une plate-forme, sautez et sautez de nouveau très vite, car elle s'écroulera !

NIVEAU 4

Pas trop difficile. Insectes géants et robots seulement. Pour détruire les robots, soit vous leur balancez une grenade, soit vous sautez et leur tirez dans la tête : elle explosera. Tout en restant dans les airs, tirez également dans les jambes. A la fin du niveau, vous tomberez sur un trou comportant de nombreuses plates-formes, sautez rapidement et successivement sur chacune d'elles car elles s'écrouleront dès que vous les toucherez.

NIVEAU 5

Très difficile en revanche : il y a des soldats humains qui se précipitent vers vous, quelques-uns vont se transformer en horribles monstres et de plus quand vous touchez l'un d'entre eux, vous perdez trente secondes ! Le meilleur truc : courir ! Car quand on se déplace les gusses ne se transforment pas et on peut poursuivre son chemin. Si vous devez en affronter un, soit vous sautez et visez le centre de la tête en tirant pas mal de fois, soit vous balancez 2 ou 3 grenades bien placées. Tirez aussi quand ils commencent à se métamorphoser. Si vous avez peur de toucher un humain, reculez jusqu'à un endroit d'où le monstre est invisible et patientez 2 ou trois secondes : il ne devrait plus être là à votre retour. Comme c'est sans doute le tableau le plus difficile, aidez-vous des bonus que vous envoie votre vaisseau.

NIVEAU 6

Facile de le terminer. On y trouve un melting-pot de tous les monstres rencontrés : insectes géants volants, robots, reptiles avec lasers et plantes carnivores.... A vous de jouer l'extermination !

NIVEAU 7

Vous voilà au vaisseau des Death BBingers, il y a des chenilles et aussi

3615
MICRONEWS
LA PASSION INFORMATIQUE A SON PLUS HAUT DEGRE

AMSTRAD ET MICRO NEWS

L'ABONNEMENT QUI FAIT BOUM !

ECONOMISEZ 3 NUMEROS EN VOUS ABONNANT !
1 an 199 F (au lieu de 278 F)
(11 numéros dont 1 numéro spécial été)

GAGNEZ UNE DES TROIS CONSOLES AMSTRAD GX 4000
offertes chaque mois
à trois nouveaux abonnés tirés au sort.

☐ **Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 199 F.**

A retourner à MICRO NEWS 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92 000 Nanterre

Nom :.....Prénom : .....
Adresse : .....
Ville :.....Code postal : .....
Type de machine possédée : .....Age : .....

ETRANGER ET DOM-TOM + 95 F Mandat uniquement

un grand monstre qui vous attend. Pour le tuer, commencez par tirer sur la tête (reculez car il est très capable de vous écraser). Dès qu'elle est détruite, tirez sur le tronc et il explosera... Notez qu'il ne faut pas aller jusqu'à la fin du tableau mais revenir au sas du vaisseau pour être téléporté.

NIVEAU 8

Encore assez facile : robots volants (qui ne font pas grand-chose à part ça) - vous pouvez vous baisser ou leur tirer dessus. Vous tomberez aussi sur des sortes de larves qui ont dans l'idée de vous bouffer en entier. Pour les tuer, sautez et tirez au sol ou sautez tout simplement par-dessus.

NIVEAU 9

Encore des robots volants (qui distribuent pas mal de bonus - faites attention maintenant avant de tirer, renseignez-vous sur ce qu'ils contiennent ; reculez et tirez car certains cachent un stremon qui vous engloutira à l'aide de ses tentacules !) et aussi des monstres qui sortent du sol et vous projettent carrément à la gueule toute leur progéniture ! Tirez dès qu'ils se manifestent (si vous avez une arme puissante) ou selon la pente sur laquelle vous vous trouvez, sautez et baissez-vous dès qu'un monstricule est balancé (faites attention à sa main en sautant...).

NIVEAU 10

Rien que des larves et des espèces de trolls en état de décomposition avancée... Vous vous les ferez haut la main !

NIVEAU 11

Des robots et des vers géants qui sortent du sol et vous suivent dans l'intention de vous écraser. Tournez-vous et balancez-leur une grenade. Pour le gros robot monté sur quatre pattes : commencez par tirer à la tête, puis au corps etc. Les grenades se révèleront particulièrement efficaces ! N'allez pas jusqu'à la fin du tableau, postez-vous sous la dernière espèce de structure en os et attendez tout en tirant. Vous serez alors téléporté.

NIVEAU 12

Vous êtes dans une base et devez affronter les canons ennemis. Pour ceux qui sont collés au plafond, feu et joystick vers le haut quand vous êtes juste sous eux. Pour ceux qui sortent du sol, baissez-vous et tirez ! Vous tomberez aussi sur des champs électriques : pour les désamorcer, tirez sur l'espèce de boîte qui se trouve devant eux. A un moment, vous devrez franchir une porte, tirer une boîte, revenir par la porte, tirer une autre boîte et encore repasser par la porte... Pas très difficile...

NIVEAU 13

Cette fois-ci, des petits droïdes insiginifiants et des canons qui se promènent sur le plafond. Pour les droïdes, contentez-vous de tirer et pour les canons, sautez et tirez devant vous ou balancez une grenade - vous pouvez aussi tenter d'éviter leurs tirs.

NIVEAU 14

Apprêtez-vous à affronter des gobelins de l'espace ; tirez 2 ou 3 fois pour les tuer. Vous aurez également à vous défendre contre des aimants qui vous attirent au plafond pour vous écraser. Si vous vous voulez vous en débarrasser, laissez-vous soulever et balancez-leur une grenade ou alors tirez carrément quand vous êtes au- dessous d'eux (feu et joystick vers le haut). Un peu plus loin aussi, des canons qui se déplacent...

NIVEAU 15

Le final ! Un gigantesque truc, mi-monstre, mi-robot vous attend pour faire de vous de la chair à pâté... Il faut se placer sous sa tête pour le tuer (faites attention car il peut vous écraser avec ses pieds) et là, ses tirs ne vous atteindront pas. Tirez aussi vers le haut (feu et joystick vers le haut) et visez la tête. A un moment donné, son masque se dissoudra, continuez à tirer sur sa tronche et quand elle explosera, visez l'estomac. Quand il aura décanillé, poursuivez la destruction de son corps. Et c'est tout : vous venez de finir *A.M.C.* !

AMSTRAD CPC

RICK DANGEROUS

Complément à la solution du n° 29

(envoyé par Guillaume Raach)

TROISIEME ZONE

Attention, dès le début, sautez par-dessus le chien qui vous fonce sur le râble. Puis descendez de l'échelle et faites marcher le clebs en vous suspendant assez bas à la dite échelle ; descendez et évitez les tirs des soldats en raccourcissant vos sauts grâce à la pierre qui se trouve à droite (dès que le soldat tire, sautez, cognez-vous la tête à la pierre et atterrissez droit sur l'échelle pour descendre le plus vite possible. Faites sauter la porte et tuez le soldat, droite.

Abattez les trois soldats, droite, tuez les trois soldats, droite. Prenez les munitions et la dynamite, droite ; pour distancer le soldat du haut, faites semblant d'aller à gauche pour finalement aller à droite. Continuez à descendre l'échelle, tuez les soldats, laissez-vous tomber et rebondissez en face, descendez, droite et sautez par-dessus le soldat (posez la dynamite le plus près possible, afin de le réduire en miettes à coup sûr). Poursuivez votre descente, tuez le soldat, sautez entre les deux pierres et puis faites-les sauter, gauche et descendez l'échelle. Faites sauter la porte mais remontez vite pour éviter le chien, droite, descendez la première échelle et tuez le soldat d'en bas. Poursuivez par la dernière échelle, emparez-vous des statues et laissez-vous tomber tout en restant collé au mur de gauche. Tuez finalement le soldat avec la dynamite ou une balle et droite.

Laissez-vous encore tomber, abattez le soldat du bas, prenez la statue et droite. Franchissez les flammes, passez sous la herse et un peu plus bas évitez le tonneau ; descendez l'échelle - répétez cela 2 fois sur deux étages. Pour la dernière échelle, évitez le soldat, prenez les munitions et un peu plus bas la dynamite : entrez par le mur orange qui se trouve à droite.

Grimpez à l'échelle, donnez un coup de fouet sur le côté droit de la grosse pierre : les pics rouges qui bloquent le tunnel gauche disparaissent. Pénétrez dans ce tunnel, les flammes vont s'évanouir et vous allez réapparaître à la droite de l'écran - ensuite descendez l'échelle, et droite...

Tuez le soldat du bas et attendez que le soldat du haut parte à gauche pour faire sauter la porte blindée (attention, ce noble guerrier peut vous tomber dessus), prenez la statue, descendez l'échelle, faites sauter la pierre, bondissez par-dessus les flammes et laissez-vous tomber de manière à atterrir plus bas. Au bout de la plate-forme orange, sautez à droite deux fois.

Propulsez-vous pour attraper l'échelle et droite en sautant les deux trous. Tuez les deux soldats, descendez par l'échelle de droite ; continuez à descendre et donnez un coup de fouet dans le mur de droite (il y a une fente). Passez sous la herse et laissez-vous tomber en maintenant la manette à gauche ; débarrassez-vous rapidement des 2 soldats et faites sauter la porte blindée.

Finalement, laissez-vous tomber en maintenant la manette à droite. Evitez le chien en sautant sur l'échelle, tuez le soldat qui va tomber juste devant vous et à droite toute !

QUATRIEME ZONE

Sautez afin d'éviter les missiles, attendez qu'un ou deux soldats montent vers vous (et ils se feront tuer par les missiles). Laissez-vous tomber sur la plate-forme du milieu, tuez le soldat qui s'y trouve et bondissez à droite. Tuez les deux soldats, rampez à droite et faites partir le missile en l'effleurant. Montez à l'échelle par le côté gauche, sautez par-dessus le trou et enfin montez à l'échelle de gauche. Tuez les deux soldats, montez à l'échelle sans la gravir complètement car des missiles menacent de vous atteindre - sautez vers la gauche pour les éviter. Montez pour vous saisir d'un missile, continuez en prenant soin de rester collé au mur de droite et sautez par-dessus le trou, toujours à droite. Attendez près de la première échelle qu'un soldat monte et tuez-le ; ensuite descendez et tuez le deuxième soldat - sautez enfin par-dessus le missile.

Rendez les munitions, un soldat va vous suivre. Faites-le tomber en vous dirigeant vers la gauche, puis vers la droite (il disparaît de l'écran). Descendez, tuez le soldat de gauche et laissez-vous tomber en maintenant la manette à gauche, sautez sur le tuyau pour ne pas passer à travers puis descendez l'échelle par le côté droit (continuez pendant deux tableaux). Mettez-vous à bondir en maintenant la manette à droite et détruisez le soldat. Descendez l'échelle, tuez le soldat sur la plate-forme et faites des bonds en maintenant la manette à gauche. Descendez toujours l'échelle et sautez par-dessus le wagon, droite.

Laissez-vous tomber en restant collé au mur de gauche, tuez les trois soldats et montez par les trois plates-formes du milieu (toujours collé au mur de gauche). Attendez qu'un soldat tombe, descendez en évitant le tir du missile et mettez-vous à ramper. Attirez les sbires vers vous pour les exterminer plus commodément et collez-vous aux missiles pour les empêcher de tirer. Montez à l'échelle, tuez le soldat, sautez par-dessus le trou et attendez encore qu'un soldat descende. Ne montez pas tout en haut de l'échelle car on va vous tirer dessus (faites tuer le soldat par les tirs), sautez vers la gauche et rampez vite pour éviter les mêmes satanés missiles. Montez et montez encore, atttendez que le soldat descende et assassinez-le. Montez par la droite, puis par la gauche (attention, des flammes vont sortir du mur si vous vous en approchez de trop) ; montez vite à l'échelle pour éviter le soldat, montez, montez...

Gaffe ! Un soldat se dirige vers vous, tuez-le et attendez que l'autre soldat tombe - même topo. Montez à l'échelle de gauche, puis droite (toujours attention : lorsque vous sautez pour parvenir au tableau suivant, des flammes sortent du mur si vous vous approchez de trop près).

Sautez sur la pince, marchez dessus par la droite et précipitez-vous dans le trou en restant tout près du mur de gauche.

PRATIQUE DU MSX2

par Eric Von Ascheberg

NOUVEAU PRIX !

255 PAGES : TOUT SUR LE MSX2 !
125 F AU LIEU DE 185 F (FRAIS DE PORT INCLUS) !

Sommaire : le système MSX, les slots et le memory mapper, le BIOS, les variables système et les hooks, le processeur graphique V9938, les applications types, annexes.

Pour recevoir "Pratique du MSX2" par retour du courrier, envoyez un chèque de 125 F à l'ordre de : Sandyx, 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.

Suivez le wagonnet et descendez l'échelle très vite, puis tuez le soldat. Attention, on peut vous tirer un missile en pleine gueule... Laissez-vous choir en maintenant la manette à gauche : vous allez atterrir sur une petite plate-forme. Sautez jusqu'à l'autre plate-forme, puis sur celle qui se trouve juste en face ; encore plus bas pour aboutir à celle qui présente un tuyau orange - laissez-vous tomber en maintenant la manette à gauche et sautez sur la pince qui se déplace, puis la tête la première à droite dans le trou afin d'échapper aux missiles, et descendez. Dès que vous vous trouvez en bas, mettez-vous à sautiller car on vous tire dessus, puis bondissez sur les plates-formes pour tuer les soldats.

Pour terminer, posez un bâton de dynamite sur le tableau de contrôle (milieu de l'écran) et descendez de la plate-forme par la droite. Ne bougez plus : tout explose et c'est fini !

NEC

ENERGY

(envoyé par Ludovic Dubos)

Sur terre, à Tokyo, il suffit d'aller à droite où vous allez rencontrer une fille qui, après vous avoir parlé, vous permettra d'aller dans le trou.

Sous terre : ce niveau est très simple car il n'y a qu'une piste (au 4ème écran se trouve une gourde et au 5ème un coffre).

A LA RIVIERE

Descendez tout en bas tuer les bestioles, prenez la fiole et allez à gauche. Tuez de nouveau des bestioles et dirigez-vous vers la machine, qui vous donnera un objet. remontez vers la rivière, sélectionnez l'objet nouveau et appuyez sur les boutons 1 et 2 : une bête va apparaître, qui vous transportera de l'autre côté de la rivière. Arrivé sur la berge, descendez dans le tourbillon de votre allié et allez voir le bonhomme qui vous donnera les 4 tirs, puis retournez à la rivière, rappelez la bête et cette fois-ci, ne la suivez pas. Rendez-vous dans le monde suivant.

LA ROCHE MARRON

Dans la première salle, il faut emprunter l'issue de gauche et descendre tout en bas - là où se trouve l'issue de gauche. Prenez ensuite à gauche et dans la salle où se présentent deux autres issues, empruntez celle qui se trouve en haut. Ici, vous aurez un monstre à tuer : montez à la liane, portez-vous à la hauteur de l'horreur, décalez-vous légèrement à gauche et flinguez-le. Sa mort vous fera bénéficier d'un tir plus puissant. Sortez de la salle et dirigez-vous vers la gauche.

NIVEAU SUIVANT

Les espèces de coquillages qui figurent au premier écran ne sont pas des ennemis : ils vont vous servir de catapultes. Quand ils se trouvent au ras des pâquerettes, il faut foncer sur eux et sauter pour qu'ils vous propulsent. Mais attention, si vous heurtez un mur, vous perdez votre élan et vous redescendez.

Montez tout en haut, là où se trouvent trois bonshommes qui vous donneront une bouteille ; la fille de l'étage inférieur vous redonnera vie et force, tandis que la fille avec un œil en guise de tête vous laissera passer si vous lui donnez la bouteille en appuyant sur 1 et 2 (le gars de l'étage inférieur ne parle que le japonais - j'y comprends rien du tout !).

DANS LA GARE

Il faut d'abord aller tout droit (sous les wagons) pour se procurer le tir vertical, puis revenir à l'entrée, monter au poteau et sauter sur le toit du train. Une fois arrivé au bout des wagons, avancez sous le wagon de l'autre convoi et descendez par le poteau.

NIVEAU SUIVANT

Allez tout de suite à gauche (n'essayez pas d'aller à droite) après avoir causé au vieux qui ne donne rien. Continuez vers la gauche en suivant l'unique chemin (pour obtenir une fiole de vie, il vous suffit de tuer les lapins jaunes (2 par écran).

NIVEAU DU FEU

Précipitez-vous sur le coffre où se trouve un bracelet, dont vous vous emparerez - sélectionnez-le et continuez jusqu'à ce que vous parveniez près d'un monstre situé en hauteur. Tuez-le, ainsi que les petits ennemis en attendant qu'un texte apparaisse et vous fournisse un nouveau collier (l'abattre en tirant vers le haut).Et maintenant il faut retourner à la surface ! Pour ce faire, retournez tout au début, et une fois arrivé à la surface proprement dite, allez le plus à gauche possible pour rendre visite à une bestiole orange, prenez le collier, appuyez sur 1 et 2 et dirigez-vous vers elle afin qu'elle disparaisse.

FIN DU JEU

Maintenant allez directement au troisième poteau qui va sous terre. Tuez les deux bestioles et bondissez sur les têtes vertes : elles vont vous téléporter vers un nouveau monstre, très facile à tuer. Une fois cela accompli, vous serez en possession du tir vers le bas et des lunettes. Ensuite retournez au monde situé sous la gare (monde bleu). Rappel : quand vous aurez tué les deux bestioles, une fiole apparaîtra.

Allez voir le grand-père qui vous donnera le troisième tir, en appuyant sur 1 et 2, puis avec les lunettes, rendez-vous dans la première salle. Appuyez sur 1 et 2 avec les lunettes pour voir le monstre, tuez-le avec le tir vertical et la porte bloquée s'ouvrira. Allez-y et précipitez-vous directement dans le téléporteur, qui vous amènera à un nouveau monstre facile à tuer avec le tir vers le haut.

Cela fait, retournez à l'endroit où vous avez tué le monstre qui vous a fourni les lunettes.

Passez au dernier niveau et dans la salle, tuez les deux bestioles pour que la porte s'ouvre et dirigez-vous droit vers le téléporteur qui va vous mener au monstre final dans sa salle. Prenez l'objet en bas à gauche de votre liste et appuyez sur 1 et 2 pour faire appaparaître des alliés qui vous seront d'un précieux secours. Surtout restez à l'entrée pour être à la hauteur du monstre final. Terminé !

3615 MICRONEWS

DES NUITS BLEUES COMME L'ENFER

COMPILATION SIMULATIONS toutes catégories

Les amateurs vont avoir peur !

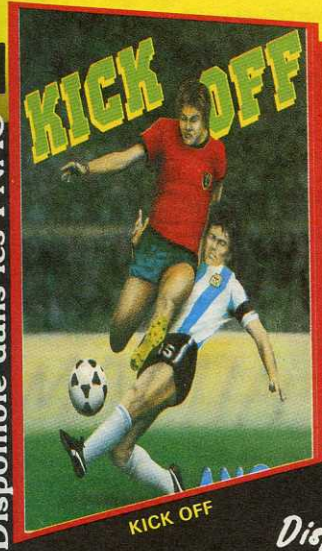
ATTENTION COMPILATION :

CHALLENGERS

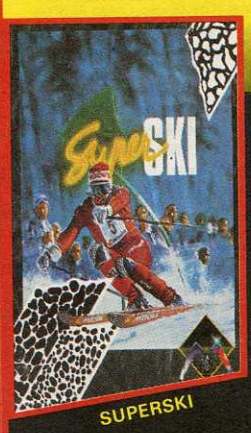
...réservée aux meilleurs!

et les meilleurs points de vente.

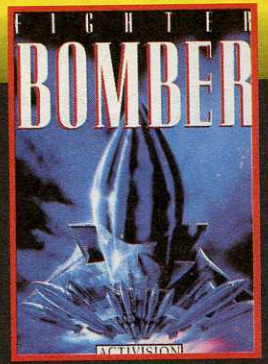
Disponible dans les FNAC



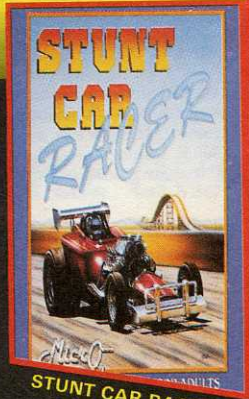
KICK OFF



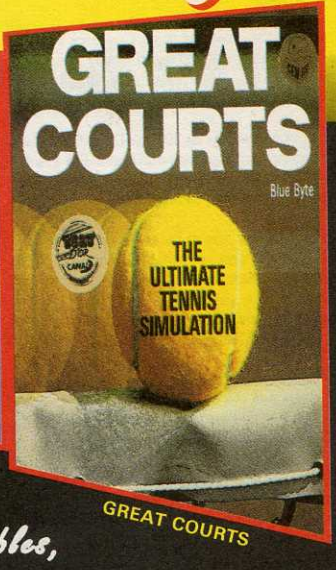
SUPERSKI



FIGHTER BOMBER



STUNT CAR RACER



GREAT COURTS

Disponible sur ATARI ST, AMIGA, IBM PC et compatibles, COMMODORE 64, AMSTRAD CPC.
ATTENTION! KICK OFF ne figure pas dans la version PC.

GREAT COURTS© Ubi Soft; ©Blue Byte.
FIGHTER BOMBER© Activision; © Vektor Grafix 1989.
STUNT CAR RACER© Microstyle; ©1989 Geoff Grammond.

KICK OFF© 1989 Anco Software ltd.
SUPERSKI© Microïds 1989.

UBI SOFT
Entertainment Software

8/10, RUE DE VALMY - 93100 MONTREUIL SOUS BOIS - TÉL. : (1) 48.57.65.52

Jamais vu ! Non seulement les petites annonces de Micro News sont gratuites mais en plus elles sont hyper-rapides ! Renvoyez le bon ci-joint avant sa

PETITES ANNONCES GRATUITES

date de péremption et votre annonce paraîtra dans le prochain numéro. Vous devez utiliser le bon à découper original, les photocopies ne sont pas acceptées.-

VENTES

AMSTRAD

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + revues + housse + 50 disks dont OCP Art Studio, Hercule 4 + nombreux jeux. Le tout : 3 000 F à débattre. Urgent ! **Olivier Gérard, 71, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.13.31.**

Vds CPC 464 + adaptateur MP1 (Tv) + joystick Moonraker + 39 jeux originaux (Star Wars, Rick Dangerous, Ikari Warriors, Captain Blood, Adv Dungeons et Dragons etc.). Prix : 1 500 F. **Laurent Masson, 25, rue Julien-Gallé, 92700 Colombes. Tél. : 47.85.22.47.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + nombreux jeux (Rick Dangerous, Robocop, Tennis Cup, Italy 90 etc.) + revues + beaucoup de jeux. Le tout en très bon état : 2 200 F. **Sébastien Sonnet, 4, rue Ste-Geneviève, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.33.51.98.**

Vds CPC 6128 + moniteur monochrome + manuel DMP 2000 + câble Péritel. Le tout : 2 000 F. **Marc Lopato, 59, rue des Batignolles, 75017 Paris. Tél. : 46.27.87.36.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + joystick + câble et kit de téléchargement + 50 jeux (Rainbow Islands etc.) + manuel. Le tout : 2 600 F. **Romain Seibel, 5, square Charles-Laurent, 75015 Paris. Tél. : 45.67.19.61.**

Vds nombreux jeux (+ de 300) sur CPC 464 K7. Liste sur demande accompagnée d'un timbre. Prix allant de 20 F à 80 F. **Maxime Langé, rue des Chenevières, 36110 Levroux. Tél. : 54.35.70.87.**

Vds 6128 couleur + pleins de revues + magnéto + K7 + manette + jeux dont news (AMC, Tennis Cup, X-Out, Beach Volley, Batman 3, Barbarian 2, Ninja Spirit, DD2 environ 70 jeux) + une supersurprise pour : 3 200 F. **Stéphane Douieb, 5, rue du Lt-Colonel-Dax, 75018 Paris. Tél. : 42.23.66.93.**

Vds lecteur 5"1/4 pour Amstrad + câble + cordon + sélecteurs A-B, P-F : 1 200 F. Jeux originaux sur K7 : 30 F pièce. **Kuy Lim Thong, 72, bld de la Villette, 75019 Paris. Tél. : 42.03.02.74 après 19 h.**

Vds CPC 464 monochrome + 90 jeux dont 17 originaux (Barbarian 1 et 2, Robocop, Dragon Ninja, Rambo 3 etc.) + 2 joysticks + manuel + revues récentes et anciennes. Le tout : 1 900 F. **François Tangre, 55, rue Roger-Ollivier, 45370 Dry. Tél. : 38.45.90.75.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + nombreux jeux (Cobra, Slap Fight), très bon état : 3 200 F. Clavier CPC 464 + environ 70 jeux : 1 300 F. Le tout : 4 500 F. **Christian Bieniara, 19, rue Jean- Abraham-Poupart, 08300 Neuflixe. Tél. : 24.38.90.26.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 2 joysticks + manuel + revues + 57 jeux + copieurs + magazines. Le tout en très bon état : 3 000 F. **Rodolphe Chagnet, 12, avenue Paul-Doumer, 93330 Neuilly -sur-Marne. Tél. : 43.09.26.74 de 18 h à 21 h.**

Vds **bâtons de dynamite** n'ayant servi qu'une fois.

Vds CPC 6128 couleur (emballage d'origine) + joystick + imprimante + Scanner + livres + 116 disks dont 7 originaux + câble magnéto + revues + housses + papier standard. Le tout en très bon état. Prix : 6 000 F + cadeaux. **Christophe Boury, 28, avenue de la Division-Leclerc, 93330 Le Bourget. Tél. : 48.37.67.16.**

Vds CPC 6128 couleur + nombreux jeux + 2 manettes + revues + boîte de rangement + câble de téléchargement + utilitaires + copieurs + disks vierges + livres de programmation. Le tout en très bon état : 2 500 F. **David Bertaud, 17, avenue Cambacérès, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : 69.30.84.23.**

Vds CPC 464 couleur + joystick Superboard + 80 jeux (Inertie, R-Type, Last Ninja 2, After Burner, WEC Le Mans, Rainbow Islands etc.). Prix : 2 000 F. **Lamyay Bou Sy, 61/12, rue Hardouin-Mansart, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.76.31.95.**

Vds CPC 464 monochrome + nombreux jeux + notices + manuels : 500 F. **Richard. Tél. : 42.04.05.87 région parisienne.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 2 joysticks + 1 doubleur + jeux (30 environ) + utilitaires (Discology) + revues. Etat neuf (fin 88). Prix : 3 500 F + console Atari 2600 + 5 jeux en cadeau à l'heureux acheteur. **Olivier Loste, 9, allée des Merisiers, 77230 Dammartin-en-Goële. Tél. : 60.03.16.05.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur tuner TV + joysticks + environ 60 jeux (Double Dragon 1 et 2, Strider etc.) + pistolet Light Phaser avec jeux. Très bon état. Prix : 3 900 F + radio-réveil. **Mickaël Jamme, 2, rue Châteaudun, 63500 Issoire. Tél. : 73.89.39.77 après 19 h.**

Vds K7 avec notices pour CPC (Ball, Breaker, Pac Mania : 50 F pièce.). Compilation Les Barbares, Top 17 : 100 F pièce. Dynamite Dux : 50 F. Ninja Warriors : 50 F. **Jérôme Besselièvre, 1, grande rue, 95740 Frépillon. Tél. : 39.60.71.22 après 17 h 30.**

Vds CPC 464 monochrome + 40 jeux environ + manette. Prix : 1 200 F. **Jean Naudy, route de Lévignac, 31820 Librac. Tél. : 61.86.50.60.**

Vds CPC 464 avec moniteur couleur + lecteur de disks DDI-1 + 2 disks vierges + 89 jeux K7 + 29 jeux disks. Le tout : 3 500 F. **Fabien Cissoire, 17, rue Pouchet, 75017 Paris. Tél. : 42.28.58.98.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 2 joysticks + nombreux jeux originaux + revues. Le tout en très bon état (1 an) avec le câble de téléchargement Amstrad : 3 400 F. **Steve Glisoni, 17, rue d'Estienne-d'Orves, 94230 Cachan. Tél. : 46.63.40.83.**

Vds CPC 464 + moniteur + synthé vocal + crayon optique + Super Fire + kit de téléchargement : 1 500 F. DD1 + 31 disks : 1 400 F. Vds console Lynx + 4 cartouches + casque, garantie 10 mois : 1 800 F. **Jean-Christophe Fontaine, 12, rue Henri-Labasque, 77400 Lagny. Tél. : 60.07.11.68.**

Vds CPC 464 couleur + 60 jeux + synthé vocal + manette. Valeur : 4 500 F. Vendu : 2 900 F. Metz et sa région ujiquement. **Franck Matéos, 5, rue du Dr.-Charcot, 57140 Woippy. Tél. : 87.33.14.05.**

Vds CPC 6128 couleur + joystick + manuel + cordon magnéto + 100 jeux et utilitaires et originaux + boîte de rangement. Le tout ayant très peu servi : 2 500 F. Urgent cause service national. **Stéphane Duvivier, 3ème avenue du Chaperon-Vert, esc. 40, 94110 Arcueil. Tél. : 46.55.95.83 le week-end.**

Vds jeux Amstrad K7. Compil : 60 F (100 A d'Or, Coin of Hits). Jeux simples : 30 F pièce (Mad Games, Ghost'n'Goblins). Winter Games : 40 F. **Vinh Dang, 184, rue du Fbg St-Denis, 75010 Paris. Tél. : 40.35.71.29.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + manuel utilisation + jeux + utilitaires. Etat neuf : 2 000 F. **Lionel Lamhaut, 142, rue de Bagnolet, 75020 Paris. Tél. : 43.67.46.13 de 19 h à 20 h.**

Vds jeux originaux sur CPC. 250 K7 environ dont news (Italy 90, Cyberball, Hot Rod etc.). Prix à débattre. Liste sur simple demande et enveloppe jointe et timbrée. **Christophe Pouvillon, 17, rue Gambetta, 11400 Castelnaudary. Tél. : 68.23.30.99.**

Vds jeux pour Amstrad. Klax, Gryzor, Ocean All Stars des Hits n°2, Dragon Ninja, Saï Combat. Prix : 100 F pièce. **Karim Touré, 23, rue de Flandre, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.68.42.78.**

Vds CPC 464 couleur + lecteur 3" DDI1 + nombreux jeux et utilitaires (K7 et disks). Excellent état, vendu avec emballage d'origine + notice + revues. Prix : 2 000 F à débattre. **Marc Ferrendier, 51, rue des Mathurins, 75008 Paris. Tél. : 42.65.36.71.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + imprimante DMP 2160 + 2 joysticks + souris avec programme de dessin + 17 disks de jeux divers + manuels d'utilisation. Le tout en bon état : 5 000 F et avec un bureau ordinateur : 6 000 F. **Frédéric Roux, 7, rue du Chemin-Vert, 94100 St-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.85.90.02.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 2 joysticks + livres utilitaires + jeux + éducatifs + nombreuses revues. **Julio Beijoco, 91, avenue de Verdun, 92130 Issy-le-Moulineaux. Tél. : 46.38.78.70.**

Vds CPC 6128 couleur + nombreux disks (jeux et utilitaires) + revues + manuel + joystick : 2 000 F. **Etienne Couderc, 117, avenue de Choisy, 75013 Paris. Tél. : 45.85.25.58.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + imprimante DMP 2160 + joystick + synthétiseur vocal 2 et logiciels + cordon double commande + cordon téléchargement + logiciels + 50 disks (jeux et utilitaires) + manuels utilitaires. Le tout en très bon état : 3 500 F. **Philippe Bergerow, 17, avenue Gustave-Péreire, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : 64.40.40.09.**

Vds CPC 464 en bon état + joystick : 1 000 F. **Didier Michenaud, 20, rue de la Tuilerie, 92150 Suresnes. Tél. : 47.72.44.65 entre 18 h et 20 h.**

Vds CPC 464 couleur + joystick + manuel + 25 jeux environ + utilitaire musique + K7 vierges. Le tout : 2 000 F. **Stéphane Tachon, 58, rue de l'Abondance, 69003 Lyon. Tél. : 78.62.85.05 après 17 h.**

Vds pour CPC 464 (lecteur disks) : carte FO-Dos, nombreux jeux (Operation Thunderbolt, 12 J-Fant etc.). Prix : 400 F. **Benoît Fransoret, 4, rue de la Violetterie, 51200 Moslins. Tél. : 26.59.72.79.**

Vds CPC 6128 + joystick + manuel + revues + jeux + pistolet + compilations + MP-1 pouvant directement être branché sur télé. Le tout : 3 000 F. **Thomas Anglada, 1, rue des Poissonniers, 93400 St-Ouen. Tél. : 40.11.06.74.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur très bon état + 27 disks + meuble : 2 900 F. **Vincent Szczepanski, 4, bld Henri-Dunand, appt 12, 52100 St-Dizier. Tél. : 25.06.11.41 après 19 h.**

Vds CPC 464 mono + jeux orignaux en très bon état. Valeur : environ 4 000 F. Vendu : 2 000 F ou échange contre console Megadrive ou Nintendo + jeux. **Stéphane Jacotet, 10, quartier des Fayardes, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.76.67.21.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + joystick + 4 jeux + revues : 1 000 F. Vds aussi adaptateur Péritel couleur Amstarad MP-1 : 300 F. **Cédric Rouzé, rue de Villers-Allmend, 51160 Germaine. Tél. : 26.52.88.92.**

Vds CPC 464 couleur + 15 jeux + joystick + livre + guide utilisateur. Le tout : 1 500 F à débattre. **Xavier Lebrasseur, 3, allée Henri-Legall, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.94.44.20.**

Vds CPC 6128 couleur + joystick + livres + 80 disks (Italy 90 + news) + utilitaires + câble magnéto. Prix : 2 500 F le tout. **Frédéric Bourgogne, 82, rue du Dr.-Roux, 95130 Franconville. Tél. : 34.14.34.84.**

Vds CPC 464 mono + joy + 40 jeux originaux (Operation Thunderbolt, Forgotten Worlds etc.). Valeur : 4 000 F. Cédé : 1 100 F à débattre. **Gwenn de Marion, La Chênaie, chemin des Laouvas, 13710 Fuveau. Tél. : 42.58.53.26.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + boîte de rangement + nombreux jeux (Prohibition, Shinobi etc.). Le tout en très bon état : 3 000 F. **Laurent Chastel, 9, résidence de l'Orée du Bois, 78260 Achères. Tél. : 39.11.44.79.**

Vds CPC 6128 couleur + 50 disks (news, OCP, Disco 5.1 etc) + originaux + Logo, CPM + manuel et revues. Le tout : 3 000 F. Jean-**Christophe Chenis, 12 bis, avenue Allary, 94450 Limeil-Brévannes. Tél. : 45.69.81.99.**

Vds DD1 pour CPC 464 en très bon état + logiciels : 900 F (port compris). Câble imprimante PL-1 : 50 F. **Nicolas Chauvet, 2, bld de l'Ouest, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.02.08.55.**

Vds CPC 6128 couleur + lecteur K7 + joystick + coupleur + 100 jeux + doc + os : 3 000 F à débattre. **Mathieur**

Albarel, 8, rue Léonie-Rouzade, 92190 Meudon. Tél. : 45.34.93.80 le soir.

Vds CPC 664 + moniteur monochrome + nombreux jeux + joystick + manuel d'utilisation. Prix à débattre. **Claire Marot, 2, rue du Mesnil, 88140 Vrécourt. Tél. : 29.07.32.01.**

Vds CPC 6128 couleur + joystick + 100 jeux + revues + guide du CPC 6128 + 10 disks vierges. Le tout en très bon état : 2 500 F. **Antoine Burelle, 9, allée du Parc, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : 34.12.33.61.**

Vds logiciels et livres pour CPC (disks ou K7). Jeux d'arcade et d'aventure (originaux). **Serge Cochet, 5, rue Bellevue, 69540 Irigny. Tél. : 78.50.19.66 après 18 h.**

Vds CPC 6128 couleur + joystick + manuel + 30 jeux + adaptateur TV + revues + 1 jeu (K7) + câble liaison magnéto : 2 000 F. Urgent ! **Gabriel Caire. Tél. : 93.37.85.66 en province.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + lecteur disks + des jeux à la pelle (Double Dragon, Operation Wolf, R-Type etc.) + joystick Zipistick + 3 kg de revues + 20 utilitaires (Discology 5, Hercules 1, 2, 3, 4, 5 etc.). Prix : 2 500 F. **Yannick Dalissier, 34, rue Eugène- Leroy, 24120 Terrasson. Tél. : 53.50.21.86.**

Vds disquettes pleines de news (50 F) sur CPC 6128. Possède Ninja Spirit, Shadow Warriors, Double Dragon 2 etc. **Lionnel Marboutin, 10, rue Château-Favier, 23200 Aubusson. Tél. : 55.83.82.78.**

Vds CPC 464 mono + lecteur disks DD1 + joystick + adaptateur Péritel + jeux disks et K7 + revues. Le tout en très bon état : 2 500 F. **Stéphane Fouchard, 91, avenue Charles-De-Gaulle, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 42.42.30.70 après 19 h.**

Vds CPC 464 mono + adaptateur Péritel couleur + environ 115 jeux. Valeur : 7 000 F. Vendu : 2 500 F à débattre. **Anthony Vollet, Les Grandes Pièces de Terre, Chevillon-St-Hilaire, 45700 Villmandeur. Tél. : 38.97.80.36 après 18 h.**

Vds jeux sur K7 pour CPC. Rambo 3 + Dragon Ninja + Salamander + Forgotten Worlds + pistolet Magnum (3 jeux) + kit de téléchargement. Valeur : 600 F. Vendu : 400 F. Vente séparée possible. **Sébastien Gilles, résidence Tripier, bât. A3, porte N13, 62140 Hesdin. Tél. : 21.81.62.91 après 18 h.**

Vds CPC 6128 couleur + 2 joysticks + nombreux jeux + revues + magnéto + cordons + bureau informatique. Le tout : 4 000 F à débattre. **Frédéric Prévost, 7A, bld Marce-Sembat, 93200 St-Denis. Tél. : 42.43.37.06.**

Vds news disks sur 6128. Possède Les Justiciers (Rambo 3, Robocop, etc.), Maîtres Ninja (Last Ninja 2, Double Dragon), Double Detente, Indy, Double Dragon 2. Prix : 120 F à 150 F ou 600 F le tout. **David Perdot, Coulan-Soye-en-Septaine, 18340 Levet. Tél. : 48.25.63.02.**

Vds CPC 664 (disks) + moniteur mono + joystick + manuel + jeux originaux (Barbarian 2, The Last Duel, Stunt Car Racer, Phantom Club, Rastan, Vixen etc.). Le tout en bon état. Prix : 2 300 F à débattre. Vds adaptateur Péritel MP1 Amstrad. **Cyrille Perez, Les Clairettes 2, villa n°1, 83390 Pierrefeu-du-Var. Tél. : 94.28.26.41.**

Vds 6128 + moniteur couleur + 1 joystick + manuel + revues + très nombreux jeux (Rick Dangerous, Robocop, Technocop, Boultra etc.). Le tout en excellent état : 2 000 F. **Franck Bureau, 5, place Paul-Langevin, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.23.34.56.**

Stop affaire ! Vds CPC 464 + frive DDi1 + imprimante DMP2160 + DK' 64 K + synthé vocal + joy + 1 an de papier A4 + 200 K7 + 100 disks. Valeur : 10 000 F. Cédé : 6 500 F à débattre ou échange contre NEO-GEO. **Laurent Rochetta, 100, rue Raoul-Follereau, 34090 Montpellier. Tél. : 67.54.21.53.**

Vds **préservatifs** entièrement faits main. Tricotés en fil des Causses. Ecrire au journal.

ATARI

Vds Atari 1040 STF en parfait état, plus de 30 programmes originaux. Prix : 3 500 F. **André Parant, chez Melle Balan, 19, avenue d'Orgemont, 92100 Colombes. Tél. : 47.80.73.78.**

Vds originaux sur Atari. Championship : 50 F. Zombi : 100 F. Starwars : 60 F. Football Manager 2 : 100 F. Mata-Hari : 70 F. Manhattan Dealers : 50 F. Masque + : 100 F. F16 Combat Pilot : 120 F. Populous : 100 F. **François d'Ornano, 41, avenue Rapp, 75007 Paris. Tél. : 47.05.58.66.**

Vds jeux originaux pour ST. Falcon + Mission : 150 F. Airborne Rangers, Crazy Cars 2, Hard Drivin', Zombi, Microprose Soccer, Double Dragon, Ninjas Simulation, Les Bests d'US Gold, Precious Metal, Robocop, Wrestling. Prix : 100 F. **Maurice Coman, 3, rue Henri-Ranvier, 75011 Paris. Tél. : 40.24.06.25.**

Donnez du plaisir à votre joystick ! Vds 1040 STF DF NR : 2 500 F. SM124 : 700 F. Moniteur couleur : 1 700 F. Disque dur 20 Mo : 2 500 F + logiciels Pro. Super Serveur Monovoie : 999 F. **Laurent Décomble, 18, allée St-Exupéry, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : 47.99.32.32 de 18 h à 21 h en proche banlieue de préférence.**

Vds + de 250 démos sur STF-STE : 15 F pièce. Port compris. Ma liste contre un timbre. Possibilité d'échanges. **Stéphane Thuillier, 9, rue Georges-Basquin, 59810 Lesquin. Tél. : 20.87.83.03 après 18 h.**

Vds 50 jeux sur ST : Imperium, Venus, Satan, Sim City, Loom, Raiders, Populous, AMC, Kult, DMaster, Projectyle, Kick-Off 2, Klax, Dan Dare 3, Fusion, Xenon 2, Chase H.Q., Block Out, Ghost'n Goblins, Ultima 4, Dynasty etc. Prix : entre 60 F et 150 F pièce. **Didier Ouvré, 24, rue André-Sabatier, 92000 Nanterre. Tél. : 42.04.76.53.**

Vds ou échange softs sur 520 ST. Possède news. Sérieux et rapidité assurés. Débutants acceptés. **Pascal Demeusy, Vescemont, 76, route de Rosemont, 90200 Giromagny, cedex 26. Tél. : 84.29.03.16.**

Vds Atari 520 STE + Péritel + jeux + joystick : 3 000 F à débattre. Acheté en janvier 90. Région parisienne uniquement. Offre en prime quelques revues (ST Mag, Atari Magazine etc.). **Alexandre Matsis, 10, rue de la Libération, D3, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.87.85.**

Vds Atari 1040 STF + moniteur couleur + joystick + imprimante LC2410 couleur + traitement de texte 1ST Word Plus + 60 jeux + nombreuses revues. Le tout sous garantie jusqu'en décembre 90. Valeur : 10 200 F. Vendu : 7 600 F. **Raphaël Chabriw, 128, avenue de Clichy, 75017 Paris. Tél. : 42.26.29.18.**

Vds Atari Lynx juillet 90 en parfait état + 7 jeux + adaptateur secteur + câble liaison. Valeur : 2 400 F. Vendu : 1 500 F. **Patrick Clément, 2, rue Lauriston, 91350 Grigny. Tél. : 69.06.48.80 après 19 h.**

Vds console Atari Lynx + jeux (California Games, Chip's Challenge, Gauntlet). Le tout : 1 500 F à débattre. Vds aussi console Nec + jeux + manettes (garantie 2 ans) + revues. Le tout : 1 000 F. **Réda Bercisse, cité des Francs-Moisins, bât. 1, esc. 1, 93200 St-Denis. Tél. : 48.20.98.07.**

Vds Atari 520 STE + souris + joystick + news (environ 15). Prix : 3 000 F. Très bon état. **Alexandre Carteau. Tél. : 42.27.21.57 sur Paris.**

Vds simulation de vol Bomber pour ST : 210 F. Drive Cumana 3"1/2 : 800 F. Double CD "The Wall Berlin 90" : 130 F. **Xavier Joanne, 25, rue Hermel, 75018 Paris. Tél. : 42.51.08.85 le soir.**

Vds 520 STF septembre 89, double face, cause service militaire, très bon état, révisé + 2 joysticks + souris + Péritel + nombreux originaux etc. Prix 2 099 F + nombreux Tilt. **Patrick Ucles, 1, rue du Hainaut, 78570 Andrésy. Tél. : 39.74.64.59.**

Vds nombreuses news (pas chères) + les plus grands utilitaires (Pro 24, Cubase, Redacteur 3, tout les Cyber, Studio 24, Synthwork, Notator, Quartet, LowPower, Seuck, Spectrum 512 etc. Très bon prix. **Julien Demare, 8, rue Picot, 75116 Paris. Tél. : 45.53.94.37 après 18 h.**

Vds jeux Atari ST/STE (Ghouls and Ghosts, Indy Adventure, Les Voyageurs du Temps, B.A.T., Maupiti Island, Italy 90, Compil "Les Vainqueurs", Magnum 4 etc.). Liste et prix sur demande. Le tout vendu avec boîtes et notices. **Fabrice Anferte, 91, rue du Mont-Cenis, 75018 Paris. Tél. : 42.55.94.88 après 19 h 30.**

Vds 520 STE complet + joystick + 10 disks vierges + GFA 3.5 et "Bien débuter en GFA" + Quartet + prise Cinch pour adaptateur sur chaine Hi-Fi + Péritel TV-ordinateur, sous garantie jusqu'en nov. 90. Le tout : 2 700 F. **Jean-Christophe Lopez, 375 bis, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : 45.30.01.76 en soirée ou week-end.**

Vds Atari 520 STF DFNRI, très bon état + 2 souris + 2 joysticks + 90 jeux dont plein de news (F19, F29, P47, Strider, Populous, Tennis Cup, Xenon 2, Midnight Resistance etc.). Valeur : 5 000 F. Le tout vendu : 2 590 F. **Philippe Verbeke, 16, rue de Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

Vds Atari 520 STF + Péritel + lecteur externe 3"1/2 (1 mois) + souris neuve + 20 jeux + séquenceur de son. Prix : 3 300 F. Demande écrite. **Christophe Valette, 8, place du Châtaigner, 87430 Verneuil-sur-Vienne. Tél. : 55.48.06.32 après 18 h.**

Vds 520 STF + 2ème drive + joystick + quadribleur joy + Freeboot + jeux + livres etc. Prix : 2 400 F. Ecran couleur SC 1224 : 1 500 F. Le tout : 3 800 F. Possibilité d'échanges (520 STF + etc. contre Super Grafx.). **Ba-Cuong PHam, 6, rue des Cités, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.20.19.**

Vds Atari Mega ST4 DD30 Mo + imprimante Citizen + logiciels divers PAO/DAO dont Calamus. Le tout : 20 000 F. **Nathalie Alési, 64, rue des Abeilles, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.76.16.35.**

Vds jeu (Double Dragon) : 120 F. 2 manettes de jeux : 100 F. Le tout : 200 F. Echange aussi jeux sur STE de préférence, banlieue nord de Toulouse. **Frédéric Salfati, 53, rue des Vignes, 31780 Castelginest. Tél. : 61.70.16.35.**

Vds Lynx + Com Lynx + California Games + Electrocop. Etat neuf acheté en septembre 90. Vds ou échange jeux sur Mega Drive. Frédéric Moullec, 18-20, avenue **Raymond-Radiguet, 94210 St-Maurt-des-Fossés. Tél. : 48.83.18.68.**

BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE

(valable jusqu'au 30 novembre 1990)

A RETOURNER A MICRO NEWS (P.A.) - 67, AV. DU MARECHAL-JOFFRE, 92000 NANTERRE

NOM : .....PRENOM : .....TEL. :.....

ADRESSE : .....

.....RUBRIQUE : .....

Vds Atari 520 STE + manette + souris + 2 jeux sans moniteur : 2 700 F. **Rémi Roupsard, 8, place Cézanne, résidence St-Eloi, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : 69.34.60.99.**

Vds ST DF 1 Mo + Star LC10 noir et blanc + moniteur couleur + drive externe DF 5"1/4 + select drive + 2 joysticks + 2 rallonges + doubleur + ST replay 4 + câble liaison ST-ST + nombreux disks. Valeur : + de 15 000 F. Le tout vendu : 8 000 F à débattre. **Chittouma Sananikone, 4, hameau des Hirondelles, 91200 Athis-Mons. Tél. : 69.84.77.36.**

Vds Atari 520 STF DF + 300 jeux et utilitaires. Le tout en très bon état : 3 000 F. **Didier Abraham, 9 square de Prades, 95380 Louvres. Tél. : 34.68.85.61 après 19 h.**

Vds 1040 STF + moniteur couleur SCV1224 + jeux et utilitaires de dessin originaux. Valeur des seuls programmes : 4 800 F. Le tout : 5 500 F. **Pascal Aubry, 30, rue Paul-Bert, 93400 St-Ouen. Tél. : 40.12.50.90.**

Vds Atari 1040 STF + moniteur mono (SM125) + Péritel + souris + joystick + 50 disks (ST Replay, Datmart, Art Director) + démos + jeux (news dont Dragon's lair, Operation Stealth, Fire and Forget 2) + livres. Prix : 3 500 F. **Tony Masclet, 100 C, rue Jules Watteeuw, 59223 Roncq. Tél. : 20.03.12.93.**

Vds ou échange news sur Atari ST et Amiga. Cherche domaine public, hardware etc. **Laurent Boumeddane, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.**

Vds Atari 520 STF (DF-NR) + joystick + livres + Freeboot + jeux (Plotting, Sly Spy, BBS etc.). Le tout en très bon état : 2 800 F. **Arnaud Boquier, bois d'Ennebourg, 76160 Darnetal. Tél. : 35.23.45.04.**

Vds 28 jeux originaux pour ST, STE (Back to the Future, Shadow Warriors). Prix à débattre. **Grégory Cuip, 34, rue des Abondances, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 49.09.03.20.**

Vds logiciels pour Atari ST 1040 et 520. Utilitaires (musique, PAO, DAO etc.), jeux (possède nombreuses news) et démos. Liste sur demande. **Christophe Darré, 72, rue Jules-Rieu, 59310 Orchies. Tél. : 20.61.84.31.**

Vds Atari 520 STF (août 89) + câble Péritel + souris + 12 jeux originaux (B.A.T., Dragon Breath, King Quest 4, Iron Lord etc.) + nombreuses revues + 40 logiciels. Valeur : 8 000 F. Le tout vendu : 3 500 F à débattre. **Sami Guenaoui, 20, square du Pont-de-Sèvres, 92100 Boulogne. Tél. : 46.03.85.86.**

Vds Atari 2600 + 12 jeux + 1 joystick Archer + transfo. Valeur : 1 600 F. Le tout vendu : 600 F. Vds aussi console Vectrex + 3 jeux dont 1 compris dans console : 300 F. **Charles-Henri Grosmaugin, 126, avenue de Genève, 74000 Annecy. Tél. : 50.67.38.59 seulement dans Annecy.**

Vds Atari 520 STE (1 an) + 5 originaux (Kick-Off 2, Falcon etc.) + 1 joystick : 2 900 F. **Julien Girma, chemin de l'Esterg, 33360 Latresne. Tél. : 56.20.63.73.**

Vds 77 jeux originaux en très bon état avec Sherman M4, Shamber of Shaoline, Falcon etc. Pas de vente séparée. Prix : 3 000 F. **Philippe Rizk, 140, route de la Reine, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 48.25.37.64.**

Vds pour ST : 2 imprimantes, 3 moniteurs verts (300 F pièce). Lecteur 5"1/4 : 700 F. Souris Amiga neuve : 300 F. 1 Modem CPC : 300 F. Nombreux programmes originaux à moins de 60 F. Envoi en contre-remboursement. **Alex Barodine, BP 4522, 45045 Orléans cedex 01. Tél. : 38.54.20.83 avant 14 h.**

Vds console Lynx + Gates of Zendocan + Electrocop + Chip Chall. Etat impeccable : 1 700 F avec cadeau (port inclus). **Joseph Diasio, quartier Mermoz, bât. D2, 54240 Joeuf. Tél. : 82.46.95.12.**

Vds originaux sur STF. Eagle's rider : 120 F. Drakkhen : 140 F. Winter Olympiads 88 : 70 F. Where Time Stood Still : 70 F. Extase : 140 F. Sly Spy : 130 F. Operation Jupiter : 120 F. Très peu servi. **Patrice Smolen, 20, rue du 11 novembre, 63650 La Monnerie. Tél. : 73.51.45.32.**

Vds Atari 1040 ST FC + moniteur couleur + nombreux logiciels dont 20 originaux + 2 joysticks. Valeur : 8 500 F. Vendu : 5 500 F. **Olivier Colin, 20, Le Soleil Levant, St-Marcel-les-Sauzet, 26740 Sauzet. Tél. : 75.46.11.68.**

Vds Atari 520 STF DF + souris + joystick + nombreux jeux. Faire offre. **Olivier Dutray, 4, rue des Roblines, 91310 Linas. Tél. : 69.01.37.69.**

Connaissant l'âge du capitaine, vds la réponse à étudiant attardé. **Ecrire au mousse A. Razé. Bateau Houtard, Brest.**

Vds 520 STE neuf + moniteur couleur + jeux (Strider, Nenulus, Eliminator, Rick Dangerous, Steel, Terry Big Adventure, Galaxy Force 2, etc.) + éducatifs et logiciels, manuel et garantie. Valeur : 6 700 F. Vendu : 5 000 F. **Bruno Guidi, 2, rue Collin, 92800 Puteaux. Tél. : 47.72.52.17 après 17 h.**

Vds 520 STF double face et nouvelles roms + câble Péritel + souris + joystick + 90 disks avec nombreux jeux et utilitaires. Le tout en très bon état : 2 250 F. **Chris Delcourt, 19 rue du Maréchal-Leclerc, 59880 St-Saulve. Tél. : 27.46.65.69.**

Vds Atari 2600 + jeux (Robot Tank, Kangaroo, Galaxian, Space Invaders) : 750 F + jeux pour Amstrad CPC 464 à 75 F. Port compris sauf compilations. Vds ZX81 avec extension 16 Ko : 500 F. **Franck Druez, 57, rue Pierre, 59330 Hautmont. Tél. : 27.66.31.01.**

Vds 1040 STE (fév 90) + moniteur SM124 + souris + 3 logiciels (Datamat, Calcomat Plus, Textomat). Le tout sous garantie et avec emballage d'origine : 5 000 F. **Jérôme Sébaoun, 3, passage des Postes, 75005 Paris. Tél. : 43.31.54.02 après 19 h.**

Vds console Lynx + California Games + Gates of Zendocan. Etat neuf. Valeur : 1 800 F. Le tout vendu : 1 200 F. **Jean-Philippe Illarine, 3c, rue des Blanchisseurs, 92370 Chaville. Tél. : 47.50.68.19.**

Vds Crazy Cars 2 : 100 F. Xenon 2 : 120 F. Dark Side : 100 F. Operation Wolf : 110 F. Ninja Warriors : 110 F. Fighter Bomber : 120 F. Strider : 110 F. Barbarian 2 : 100 F. Switch Blade : 100 F. Tous originaux. **Yann Kerbaul, 54, rue du Douvez, 29490 Guipavas. Tél. : 98.28.24.63.**

Vds logiciels du domaine public sur ST (dessins, musiqué, utilitaires, jeux). Prix : 20 F la disquette, port compris. Liste contre un timbre. **Christophe Besnard, 37, rue Charles-Martin, 76600 Le Havre.**

Vds 520 STF nouvelles roms + écran couleur SC 1425. Le tout en très bon état : 3 500 F. **Didier Kimes, 9, rue Claude-Mivière, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.60.11.71.**

COMMODORE

Vds carte AT 2286 + lecteur disk 5"1/4 pour Amiga 2000, neuf sous garantie. Valeur : 6 000 F. Vendu : 3 500 F. **Franck Puel, 15, rue Nungesser, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : 69.04.16.15 après 17 h.**

Vds Amiga 500, 1 méga + drive externe + souris + joysticks + logiciels : 3 500 F. **Olivier Garcin, 37, rue des Longs-Prés, 92100 Boulogne. Tél. : 46.20.30.79. Région parisienne.**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur 1084 S + extension mémoire + lecteur externe + 60 logiciels (jeux et utilitaires) + 2 joysticks + tapis souris. Le tout en très bon état : 6 500 F. **Benoît Cristou, 126, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 43.41.02.03.**

Vds Amiga 500 + digit son + extension + A1010 + 40 logiciels originaux (F18, DM, DP2, Photopaint, Altered Beast etc.) + 2 livres de programmes + tapis souris. Valeur : 9 000 F. Le tout vendu : 6 500 F garantie 1 an. **Tél. : 40.11.26.43 région parisienne.**

Vds originaux Amiga. Midwinter : 150 F. AMOS (notice en anglais) : 300 F. Targhan : 50 F. Captain Blood : 75 F. Tiger Road : 50 F. **Alain Stéphant, 7, avenue de la Commune-de-Paris, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.81.26.82 après 18 h.**

Vds Amiga 500 version 1.3 + moniteur couleur Commodore + 80 disks de jeux, démos et autres : 5 500 F. **Philippe Delille, 258, route de Lille, 62300 Lille. Tél. : 21.42.11.89.**

Vds news et oldies sur Amiga à bas prix. Demander liste. **Patrick Coin, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vds Amiga 500 + 2 joysticks + câble Péritel + 132 disks + boîte de rangement + housse clavier. Prix : 4 000 F. **Noor Sadar, 94, rue du Fbg-Poissonnière, 75010 Paris. Tél. : 48.78.89.42.**

Vds originaux Amiga (Buggy Boy, Insanity Fight, Ikari Wariors, The Art of Chess etc.). Prix : de 80 F à 120 F pièce. Cherche Wings, Shadow of the Beast 2, Unreal - originaux avec boîtes et notices. Possibilité d'échanges. **Laurent Dureux, 4, chemin du Cocolet, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.89.31.**

Vds news sur Amiga et Atari à prix bas. **Fabrice Bajolais, 25, avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Vds Amiga 500 + souris + 2 joysticks + Bible : 1 900 F. Imprimante couleur Commodore MPS 1500C : 1 800 F. Drive externe 3"1/2 Commodore : 900 F. Disque dur Commodore A590, 20 Mo : 2 900 F à débattre. Jeux originaux : 80 F pièce. **Thierry Meurgues, 6, La Grande Ouche, 36170 St-Benoît-du-Sault. Tél. : 54.47.67.87 après 19 h.**

Vds Amiga 2000 + moniteur couleur + tuner TV + jeux et utilitaires. Le tout n'ayant pas servi plus de deux mois. Prix : 8 000 F. **David ou Françoise Levy-Provencal, 12/14, rue Jean-Robert, 75018 Paris. Tél. : 42.08.73.30.**

Vds jeux originaux Amiga. Legend of Faerghail, Beast 1, Maupiti Island, Fire and Brimstone, F29, Maniac Mansion, Gee Bee Air Rally, Lancaster. Prix : entre 80 F et 120 F. **Claude Ollivier, La Grande Plaine, bât. A3, bld des Amoris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur + souris + 3 joysticks + très nombreux utilitaires (T. de texte) originaux + très nombreux jeux originaux + tapis souris + boîte de rangement + housse + livres + disks vierges + emballage ordinateur, disks et accessoires + câbles Péritel et RCA pour chaine hi-fi. Etat irréprochable : 9 000 F. **Sébastien Marro, 7, allée Claude-Debussy, 93430 Villetaneuse. Tél. : 48.27.98.99.**

Vds MPS 803 C64.C128 + chariot + ruban encreur. Le tout en bon état : 800 F + port. Echange jeux Amiga. **Daniel Barreau, 17, rue Michelet, 03000 Moulins. Tél. : 70.20.97.73.**

Vds Captain Blood, Turbo Cup, Bivouac, Bubble Ghost, Action Service avec manuels. Le tout en très bon état : 450 F + cadeaux (revue et calculatrice FX-86 Bac), port gratuit. Recherche Mouse Master pour 200 F. **David Micallef, 10, lot du Pré-Gauthier, 52600 Cahudenay. Tél. : 25.84.92.61.**

Vds Amiga 500 (garantie jusqu'en juillet 91) + souris + manuels + nombreux jeux et utilitaires + câble Péritel. Prix : 4 100 F. **Yannick Cointe, 2, square Desaix, 75015 Paris. Tél. : 45.79.06.39 après 19 h.**

Vds extension mémoire 512 Ko : 450 F. **Eric Delumeau. Tél. : 88.84.92.17 après 18 h. En province.**

Vds Amiga 500 + livres + disks : 3 000 F. Vds programmes sur Amiga (news). Recherche documentations. **Pascal Guénot, 9, bld Marcel-Sembat, 93200 St-Denis. Tél. : 48.09.12.73.**

Vds C64 K7 + 2 joysticks + 10 K7 de jeux (Ghostbusters, Boulder Dash, Pitfall 2, Sorcerian) + transfo + 2 revues. Le tout en très bon état : 950 F. **Emmanuel Guedj, Grange-de-Vaivre, 39600 Arbois. Tél. : 84.37.88.69.**

Vds ou échange news sur Amiga 500. **Laurent Collombet, La Prazneuve, 73500 Modane.**

Vds C128 + lecteur disks + imprimante + joystick + écran couleur + nombreux jeux + disks vierges + manuels d'utilisation. Le tout : 4 000 F. **Cédric Lachamp, 62, rue d'Italie, 38110 La Tour du Pin. Tél. : 74.97.64.22.**

Pour cause de départ, organisateur de courses cyclistes **vend panneau "ARRIVEE".**

Amiga 500 (1 méga) vds jeux récents. Demander liste. Vds F29 Retaliator : 159 F port compris. Urgent ! Achète Ghouls'n' Ghosts : 200 F. **Cyril Escoda, 60, rue Boris-Vian, St-Félix, 13800 Istres. Tél. : 42.56.54.22 uniquement les week-end et le lundi.**

Vds C64 + lecteur K7 et disk 1541 + moniteur couleur 1901 + imprimante MPS 801 (+ rubans) + joystick + Power Cartridge + 150 jeux. Le tout en très bon état : 3 000 F à débattre. **Daniel Papp, 39, rue Sauffroy, 75017 Paris. Tél. : 42.26.14.39 après 18 h.**

Vds C64 + 1541 + télé couleur 36 cm + Power Cartridge + joystick + nombreux jeux et utilitaires variés (Myth, Kick Off 2, Multiplan, Geox,etc.) + nombreux livres de programmes et autres. Jean-**Philippe Vandeborre, 73, rue du Dr.- Calmette, 59250 Halluin. Tél. : 20.37.05.62.**

Vds originaux sur Amiga. Midwinter, Pirates, Sim City, Populous, UMS etc. Prix : entre 80 F et 130 F. Recherche very news sur Amiga (Flood, Badlands, Wings, Indy 500 etc). **Cyrille Mailhe, Savarthes, 31800 St-Gaudens. Tél. : 61.95.09.15.**

Vds Amiga 1000 + écran couleur 1081 + manette + souris + 100 disks (jeux et utilitaires) + revue : 5 500 F à débattre. **David Assouline, La Garde bât. B5, 13013 Marseille. Tél. : 91.06.08.91 le soir.**

Vds 13 originaux sur Amiga pour : Operation Stealth, Maupiti Island, Midwinter, F-29, Eagle's Rider, Kick-Off Extra Time, Great Courts, R-Type, The Games, American Dreams, Explora, P.O.W., Capone. Le tout : 950 F ou de 70 F à 130 F pièce. **Franz Schlusselhuber, 48, allée des Artistes, 77200 Torcy. Tél. : 60.17.40.73.**

Vds C128 + lecteur K7 et disk + 300 disks + prise Péritel. Le tout : 2 400 F. Vds Apple 2C + Péritel + souris + utilitaires (Appleworks, Multiplan etc.). Le tout : 2 500 F. **Bernard Bogeat, 26240 St-Vallier. Tél. : 75.68.40.37.**

Vds originaux. Midwinter, Populous, Data disk, Drakkhen, Full Metal Planet). Notice détaillée fournie. Prix : 150 F pièce frais de port compris. **Olivier Rodier, 40, rue des Couronneries, 86000 Poitiers. Tél. : 49.45.50.59 après 18 h.**

Vds Amiga 500 + extension mémoire + souris + 4 joysticks + 165 jeux + boîte de rangement. Le tout : 4 200 F à débattre. Vds également TV couleur Péritel Radiola, 44 cm : 1 500 F. Le tout : 5 200 F à débattre. **Arnaud Trochu, 71, rue des Chênes, 92150 Suresnes. Tél. : 45.06.67.42.**

Vds extension Inboard 500 1.5 Mo pour Amiga 500 + souris + alimentation + clavier + carte-mère. Petit prix à débattre. Vds également originaux F29, Battle Chess, etc. **Jean-Paul Guille, 2, rue Foucher-Lepelletier, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 40.60.11.78 de 18 h à 21 h.**

Vds Amiga 500, état neuf + moniteur A1084 : 4 450 F. **Kouit Dam, 2, rue du Lt-Lebrun, 93000 Bobigny. Tél. : 48.95.25.40 le soir.**

Vds jeux originaux sur A500. Shadow of the Beast 2, Fire and Brimstone, Targan, Turbo Out Run) ainsi que beaucoup d'autres. **Stéphane Vatbled, 1, impasse du Marais, 14880 Colleville- Montgomery. Tél. : 31.96.32.21.**

MSX

Vds K7 pour VG8220 : 50 F les deux. Cartouches : 150 F. Disks, joysticks, Music Module. Liste contre 2 timbres. **Philippe Petit, 94, rue Curial, 75019 Paris. Tél. : 40.36.52.64.**

Vds MSX2 Philips VG8235 + livres + 13 cartouches de jeux + logiciels + disks vierges + table traçante Sony PRN-C41. Le tout : 3 500 F. **Laurent Frey, 4, bld du Général-Leclerc, 91470 Limours. Tél. : 64.91.42.76.**

Vds MSX2 NMS 8250 + 2 joysticks + 3 cartouches de jeux + nombreuses disquettes de jeux + les deux pratiques du MSX2 avec leurs deux disquettes. Le tout en très bon état : 2 200 F à débattre. **Alexandre Hébert, 48, place des Jacobins, 80100 Abbeville. Tél. : 22.31.31.57.**

Vds pour MSX1 les cartouches Konami suivantes : F1 Spirit (100 F.), Maze of Galious (100 F.) Nemesis 3 (150 F.). Cartouches pour Sega 8 bits : Alien Syndrome, Captain Silver, Psycho Wonderboy 3 (150 F pièce.). Port non compris. **Alain Leviel, 10, rue du Port, 92110 Clichy-la-Garenne. Tél. : 47.30.12.62 après 18 h.**

Vds MSX HB501F + 10 bons jeux sur K7 + livres : 590 F. Achète Mega Drive 50 Hz : 1 400 F. **Lahbir Ziadi, 14, rue de l'Ermitage, 78000 Versailles. Tél. : 39.54.47.79.**

Vds jeux originaux Konami sur MSX. SD-Snatcher, Metal Gear 2. Faire offre. Vds Metal Gear : 150 F + cartouche de Samurai et l'Oiseau de Feu (120 F chacun). Vds livres sur MSX : Guide du Basic & Guide du Graphisme, 50 F pièce. **Cédric Petit, 98, immeuble Guyenne, rue Pierre-Corneille, 76420 Bihorel. Tél. : 35.60.25.23.**

Vds ou échange cartouches sur MSX (Super Soccer, Hyper Rally, etc.). Vds cartouches Atari 2600 (Space War, Pole Position etc.). **Olvier Percheron, 96, cours Tartas, 33120 Arcachon. Tél. : 56.22.53.12.**

Vds jeux pour MSX (Comic Bakery, Chiller, Nightshide, The Wat of the Tiger). **Michel Carlier, 7/1/1, rue Eugène-Delacroix, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.67.05.90.**

Vds MSX2 + Panasonic H1WX + 256 Ko : 5 500 F. Vds cartouches MSX et cherche correspondants pour MSX2+/2. **Fabrice Autour, 44, rue Pierre-Brossolette, 91350 Grigny. Tél. : 69.06.87.80.**

Vds MSX1 VG8020 très bon état + moniteur monochrome + nombreux jeux (cartouches, K7) + livres + contacts. Valeur : 4 200 F. Vendu : 2 200 F. Une affaire ! **Frédéric Villoteau, 17, rue des Orfèvres, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.67.13.55.**

Vds **des tas de Corses**.

Vds MSX CX5M (2) Yamaha (midi), 64 Ko + synthé SFG05 + drive Sony HBD 50 3"1/2 + clavier Pro YK 20 + séquenceur DMS1, Music Composeur, YRM 502 + 5 logiciels musique, lecteur carte magnétique : 2 500 F + cadeau. **Didier Mevrel, 6, Les Larrès Verts, 95000 Cergy-Pontoise. Tél. : 30.30.52.30.**

Vds ou échange K7, cartouche MSX originales. Cherche contacts sérieux MSX2. Réponse assurée. Vive le MSX ! **Fabrice Valestra, 4, rue Voltaire, 34200 Sète. Tél. : 67.74.74.77.**

Vds MSX Yeno DP C64 + 3 cartouches : 800 F. **Christophe Couasnard, 2, rue Ronsard, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : 46.31.77.36.**

Vds extension mémoire 512 Ko pour MSX2. Possibilité de vente contre-remboursement. Prix : 1 500 F. Cherche contacts sur MSX2 et la carotouche Metal Gear 2. **Grégory Michel, 81, avenue du Lignon, 1219 Le Lignon, Genève (Suisse). Tél. : 022.796.32.67.**

Vds jeux en K7 pour MSX. Head Over Heels, Sorcery, Batman, MSX Classics, Nightmare, Storm etc. Prix : 45 F pièce (port compris) **Thierry Sportouche, 20, rue Fernandière, 69002 Lyon. Tél. : 78.37.37.33.**

Vds Sony HBF700F (256 Ko UD 720 Ko) + nombreux logiciels + 7 utilitaires + 7 jeux + docs + tapis souris : 2 500 F. **Eric Ribouchon, 2, rue Léo-Lagrange, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : 45.37.10.16.**

Vds MSX2+ Sony F1-XDJ + Laydock 2 + F1 Spirit 3D Special + Graphsaurus + Synthésaurus + démos (digit et music). Le tout : 5 000 F à débattre. Imprimante Yamaha PN-101 : 1 500 F. Moniteur couleur Philips CM8501 : 1 500 F. Vds aussi nombreux jeux. **Alexandre Floquet, 109 bis, avenue Charles-De-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 46.24.82.26.**

Vds MSX1 + interface imprimante + livres : 400 F. Moniteur mono Philips : 400 F. Le tout : 700 F. Imprimante listing secteur et accus) : 300 F. **René Mouchel, 138, rue Salvador-Allende, 92000 Nanterre. Tél. : 47.73.59.34.**

Vds MSX1 Sanyo + 40 jeux (K7 et cartouches) + 2 manettes + revues + magnéto K7. Le tout : 1 000 F. **Christian Langlet, 1 bis, impasse Ferrer, 59195 Herin. Tél. : 27.42.36.91.**

Vds nombreux jeux MSX1 et 2. Arkanoid 2 : 150 F. Usas : 170 F. Vampire Killer : 170 F. King Kong 2 : 150 F. Fantasm Soldier : 150 F. Bubble Bobble : 190 F. Ninja Kun : 150 F + d'autres jeux. 1 jeu gratuit pour 1 000 F d'achats. **Olvier Mathiasin, 20 bis, rue Lt- Colonel-Girard, 69007 Lyon. Tél. : 78.69.54.12 après 19 h.**

Vds Sony 700 + cartouches + jeu : 3 000 F. Vds cartouches MSX (Hyper Sports 3, Androgynus, Usas etc.). Cherche nouveautés en cartouche. **Cyril Eckstein, 16, rue Henri-Lecompte, 51100 Reims. Tél. : 26.04.83.57 le soir.**

Vds FM Pac avec notice (état neuf) au plus offrant. Metal Gear + Rastan Saga : 300 F. Livre "Pratique du MSX2" : 100 F. Hybrid avec manuel Sony : 250 F. **Patrick Meslet, 1 bis, rue de la Colonie, 27600 Gaillon. Tél. : 32.52.98.67 après 18 h.**

Vds MSX2 Philips VG8235 + Softcard + joystick + livres + prise Péritel sans moniteur. Prix : 2 500 F. **M.-C. Diot. Tél. : 64.96.04.04 poste 113 en journée. Région parisienne.**

Vds MSX2 Philips VG8235 (bon état) + moniteur couleur + nombreux jeux (L'Oiseau de Feu, Vampire Killer, Usas, Druid etc.) + disks + K7 + utilitaires + joystick + manuel + revues. Le tout : 3 490 F port compris. **Renaud Laluc, 9, rue de la Noblette, 51400 Vadenay. Tél. : 26.66.30.12.**

Vds ordinateur MSX + Synthé 4 opérateurs "Multitimbral" + Séquenceur + éditeur de son de marque Yamaha en parfait état. Au plus ofrant. **Emmanuel Ciancimino, 10, rue de la Liberté, 59155 Faches-Thumesnil. Tél. : 20.60.19.06 le soir.**

Vds MSX2 VG8235 + imprimante VW0010 + 15 jeux (Vampire Killer etc.) + livres MSX. Prix : 2 600 F. **Jean-Baptiste Hennion, 58, rue du Général-De Gaulle, 59370 Mons-en-Baroeul. Tél. : 20.56.78.40.**

Vds MSX Canon 64 Ko + lecteur K7 + 50 originaux K7 + cartouches dont mégaroms + moniteur mono : 1 600 F ou échange contre imprimante 1421 ou autre 80 colonnes. Recherche correspondants Sony HB700 F. **Jean-Marie Tognola, 49 A, rue du Général-Leclerc, 60930 Bailleul-sur-Thérain. Tél. : 44.03.21.42.**

NEC

Vds jeux pour Nec. Super Star Soldier, Tiger Heli, Formation Soccer : 299 F. Recherche CD Rom sous garantie : 1 800 F. Cherche aussi jeux sur Gameboy. **Fabrice Naullau, 6, allée des Petits-Bois, 92370 Chaville. Tél. : 47.50.62.33.**

Vds jeux Nec PC Engine (PC Kid, New Zealand Story, Shinobi, Break In). Prix : entre 150 F et 200 F pièce. Correcteur : 100 F. Alex Kidd pour 16 bits : 150 F. **Fabrice Jouet, 10, rue Martin-Deleuze, 93200 St-Denis. Tél. : 42.43.66.19.**

Vds Nec Super Grafx + joystick + 3 jeux en très bon état : 2 400 F. Vds CD-ROM seul ou avec jeux. Prix à débattre. Vds jeux Nec et Sega 16 bits. **Adel. Tél. : 42.52.44.96.**

Vds Nec PC Engine en très bon état, emballage d'origine + 1 jeu (Dragon Spirit ou Cyber Core). Prix : 1 000 F. **Paul-Jean Roche, 82, bld St-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.88.73.48.**

Vds Nec + quintupleur + 2 joypads + 1 autofire + Kung-Fu : 1 800 F. CD-ROM 2 + Super Marius : 2 500 F + transfo 1 ampère. Sega 8 bits + 1 jeu : 700 F. **Jean-Sébastien Leplus-Hageneck, 21, rue Lacombe, 24000 Périgueux. Tél. : 53.08.77.14.**

Vds jeux Nec : Ninja Spirit, Operation Wolf, Dondokodon, Final Lap, Triple Battle F1, Klax, Neutopia, Tennis, Volley, Lode Runner, Hell Explorer, Barumb, etc. Prix : 250 F pièce. **Frédéric Dufresne, 23, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél. : 43.28.32.92 après 20 h.**

Vds console Nec + 1 jeu neuf, sous emballage et garantie : 900 F. **Jean-Christophe Weihoff, 1, rue Falkirk, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.08.16 après 20 h.**

Vds pour Nec : Cyber Core (neuf) + Doramone : 400 F ou échange contre Heavy Unit ou Splatterhouse. Famicom magazine cherche contacts sur toutes bécanes japonaises (Sega, MSX, Nec, Nintendo, etc.). **Philippe Bezon, 688, rue du Scarabée, 30000 Nîmes. Tél. : 66.26.02.94 le soir.**

Vds console Nec Core Grafx + Dragon Spirit (15/08/90), neuf : 1 000 F. Revues japonaises : 50 F. Adaptateur Nintendo : 170 F tout neuf. **Renaud Converset, 20, rue Buffon, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.01.70.**

Vds Nec Core Grafx achetée mai 90 + 4 jeux (Volley, Tiger Heli, Down Load, Barumba) + joystick : 2 200 F à débattre (port compris). **Aurélien Potier, 6 bis, rue du Bel-Air, 92310 Sèvres. Tél. : 45.07.02.67.**

Vds Nec PC Engine + quintupleur + 3 joysticks + 3 jeux : 1 300 F. Vds aussi 10 jeux Nec : 150 F pièce. Vds Lynx + 4 jeux : 1 300 F. **David Blanchet, 7, rue Guérin, 77300 Fontainebleau. Tél. : 64.22.67.93.**

Vds console Nec + 4 jeux (Chase H.Q., Robo-Kid, etc.) + carte Shoot Again + quintupleur + joy XE1 PC + boîte audio vidéo plus + garantie 4 mois : 2 300 F. Valeur : 3 400 F. **François Gérard. Tél. : 43.51.10.58 région parisienne.**

Vds Nec PC Engine + 4 jeux (PC Kid, Son Son 2, Ninja Spirit, Robo-Kid). Le tout + une réduction de 41 F sur un jeu. Vendu : 2 000 F. Vds aussi nombreux jeux Nintendo : 220 F à 280 F. **Sébastien Macheboeuf. Tél. : 48.45.91.78 région parisienne.**

Vds Nec PC Engine (déc; 89) équipée autofire + 3 jeux : 1 000 F + port. **Jacques Sulfourt, 46, rue St-Maurice, 49230 Montigne-sur-Moine. Tél. : 41.64.64.12.**

Vds console Nec PC Engine de déc 89 avec 10 jeux (Devil Crush, Shinobi, PC Kid, Ninja Warrior, Tiger Heli etc.). Compatible avec TV canal auxiliaire ou moniteur genre Atari, carte Shoot Again + tripleur. Le tout : 2 500 F. **Michel Dutordoir, 11, place Gabriel-Faure, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.15.29.18.**

Vds CD-ROM sous garantie + 5 lasers (Final Zone 2, Wonderboy 3, Red Alert, Side Arms, Cobra). Très bon état : 3 500 F / port. **Damien Faliph, Le Serpolet, 211, rue Paul-Eluard, 34130 Mauguio. Tél. : 67.29.45.35 le week-end uniquement.**

Vds jeux Nec : Wonderboy 2 : 150 F. Drunkhen Master : 200 F. Barumba : 250 F. Le port est compris. **Olvier Ponsinet, 44, rue St-Jean, 02000 Laon. Tél. : 23.23.24.52 après 18 h.**

Urgent ! Vds console Nec PC Engine Gore Grafx + 5 jeux (Power Drift, Gunhed, Taito, Motorbike, Vigilante, Wonderboy 3). Très bon état (1 an). Prix : 1 000 F à débattre. **Stéphane Français, 72, rue Claude-Decaen, 75012 Paris. Tél. : 43.44.17.06.**

Vds Nec PC Engine avec autofire + 5 superjeux (PC Kid, Dragon Spirit etc.) : 2 400 F. 5 autres jeux (Tiger Road, Paranoia, Mr Heli, Wonderboy 2, Vigilante) : 1 100 F ou 250 F pièce avec notices complètes. Manette autofire : 200 F. **Sylvain Blandel, 1, rue Porte-Côté, 41000 Blois. Tél. : 54.74.89.63.**

Vds jeu Nec (Gunhed) : 250 F. Vds imprimante Citizen 9 aiguilles (120 cps, 80 colonnes) avec manuel et câbles. Etat neuf : 1 000 F. **Christophe Baibourdian, 425, bld Romain-Rolland, Les Templiers, bât. A2, 13009 Marseille. Tél. : 91.74.00.84 après 19 h.**

Vds Nec PC Engine + Dragon Spirit + Honey in the Sky : 1 100 F. Vds aussi 4 jeux Nec (PC Kid, Superstar Soldier, Ninja Spirit, Cybercore). Prix : 260 F pièce. **Patrice Kryszrofiak, 1, rue du Vermont, 62720 Rety. Tél. : 21.92.91.72.**

Vds console Nec Coregrafx + 2 jeux (Ninja Spirit, PC Kid). Achetés en septembre 90. Prix : 1 800 F port compris. **Gaël Nedelec, 6, rue des Pinsons, 44980 Ste-Luce-sur-Loire. Tél. : 40.25.79.98 entre 18 h et 20 h.**

Vds console Nec PC Engine + 5 jeux en excellent état (Chase H.Q., Super Star.Soldier, Heavy Unit, Dragon Spirit, Blodia). Achetés en juin 90. Valeur : 3 200 F. Le tout vendu : 2 100 F. Vds Amiga 500 (04/90) neuf + 13 jeux : 3 000 F. **Thierry Charbit. Tél. : 78.35.45.28 région Lyon.**

3615 SM1

LE TÉLÉCHARGEMENT HAUTES PERFORMANCES

TÉLÉCHARGEZ LES MEILLEURS UTILITAIRES DU DOMAINE PUBLIC.

SM1 met à votre disposition plus de 2 000 logiciels gratuits. Pour compatibles PC, Atari ST, Commodore Amiga, Apple MacIntosh et Amstrad CPC.

Urgent ! Brade CD-Rom Nec + 2 jeux : 2 500 F. Vds aussi Nec + 2 jeux : 1 000 F. Ne sautez pas tous sur votre téléphone ! Les jeux CD sont les suivants : Red Alert et Super Wonderboy 3. **Julien Ferréol; rue Edouard-Garet, 42160 Andrézieux-Bouthéon. Tél. : 77.36.76.69.**

Vds six troènes, deux chevaux, une chèvre au lait et un livre de Marcel Prost. **Ecrire au garage Pasteur, Belt (Oise).**

Vds Nec Super Graphx + audio vidéo plus + 4 jeux (Shinobi, Rastan, Super Star Soldier, Granzork). Valeur : 4 000 F. Vendu : 3 200 F ou échange contre Sega Mega Drive version japonaise + quelques jeux. **Laurent Bigot, 31, avenue de la Croix-Merlet, 86100 Châtellerault. Tél. : 49.93.26.49.**

Vds jeux Nec. Bloody Wolf : 300 F. PC Kid : 280 F. Ninja Warriors : 250 F. Vds console Nec (PC Engine + manette + audiovisuel plus (correcteur de couleur) : 900 F. **Richard Rodriguez, 11, allée de Beziers, 69190 St-Fons. Tél. : 78.67.35.17.**

Vds imprimante Nec P2220 (1 an), très bon état, cause double empli, qualité listing et courrier, 80 colonnes. Valeur : 3 800 F. Vendue : 1 500 F à débattre. **Francis Paul, 94, bld du Port-Royal, 75005 Paris. Tél. : 43.54.48.17.**

Vds Nec PC Engine avec Booster 60 Hz stéréo + manette bon état sans jeux : 500 F. Vds dernières nouveautés (Image Fight, PC Kid, Shubibin Man etc.) : entre 200 F et 300 F. **Alexandre Song, 70, rue du Dr.-Bauer, 93400 St-Ouen. Tél. : 40.12.02.64.**

NINTENDO

Vds console Nintendo + pistolet + Mario 1 et 2, Zelda 1 et 2, Castlevania 1 et 2, Dragon Ball, Metroid, Motocross, Top Gun, Wizard & Warriors + 2 manettes avec trucs et astuces : 2 000 F. Une affaire en or ! **Sébastien Bochenko, 20, avenue du Maréchal-Davout à Brunoy (Essonne).**

Vds Metal Gear, Volley Ball, Golf, Rygar, Ghost'n Goblins, Trojan, Wizard and Warriors, Robot Warriors, Megaman, Dragon Ball, D. Dribble. Prix : 100 F pièce. **J.-Alexandre Alleman, 37, rue Debertrand, 91410 Dourdan. Tél. : 64.59.31.28 entre 18 h et 20 h 30 ou 64.95.72.08 le week-end.**

Vds console Nintendo août 90 + 5 jeux (Life Force, Rygar etc.). Valeur : 2 460 F. Vendu : 1 500 F. Région parisienne. **Hai-Binh. Tél. : 42.51.44.78 région parisienne.**

Vds jeux Nintendo avec boîte et petit livret : 200 F. Kid Icarus, Pinball, Robot Warriors, Metroid, Kung-Fu etc. 15 jeux en tout. **Willy Danneville, 2, rue de l'Eglise, 95110 Sannois. Tél. : 39.81.21.97.**

Vds pour Nintendo : Zapper + jeux : 300 F. R.O.B + jeux : 450 F à débattre. Département des Bouches-du-Rhône de préférence. **Frédéric Martinotti, 167, rue François-Mauriac, Les Bougainvillées, 13010 Marseille. Tél. : 91.75.20.15.**

Vds console Nintendo (89 et en bon état) : 450 F. Zapper : 200 F. Robot : 400 F. NES Max : 150 F. 8 jeux (Track and Field, Punch-Out, Zelda, Simon's Quest, Mario Bros, Kung-Fu, Gyromite, Duck Hunt) : 200 F pièce. Valeur du tout : 4 400 F. Vendu : 2 500 F. **Grégory Gorcms-Cmacou, 65, rue Victor-Hugo, 93500 Pantin. Tél. : 48.43.54.70.**

Vds console Nintendo + un jeu (Punch-Out) : 600 F. **David Lai, 29, rue des Gravilliers, 75003 Paris. Tél. : 42.78.28.40.**

Vds jeux sur Nintendo : Zelda (200 F.), Punch-Out avec codes (200 F.), Goonies 2 (200 F.), Soccer (100 F.), Kid Icarus (200 F.), Super Mario Bros (100 F.), Dragon Ball (50 F.). Le tout : 1 000 F. **Guillaume Favino, 17, rue Daniel-Dohet, 93350 Le Bourget. Tél. : 48.37.95.08.**

Vds console Nintendo + 9 jeux (Punch-Out, Zelda 1, Simon's Quest, Metal Gear etc.) + max. Achetés en déc. 89. Valeur : 4 000 F. Le tout vendu : 2 000 F. **Cyril Masson, 1, allée des Violettes, 91460 Marcoussis. Tél. : 69.80.63.93.**

Vds console Nintendo + 11 jeux + livre solutions (état neuf). Prix : 2 700 F. **Geoffrey Catella, 11, rue des Chênes, 44240 Suce-sur-Erdre. Tél. : 40.77.72.25.**

Vds K7 Nintendo. Volleyball : 150 F. Simon's Quest : 250 F. Dragon Ball : 200 F. Fighting Golf : 250 F. Donkey Kong 3 : 100 F. Pro Wrestling : 150 F. Section Z : 200 F. Rad Racer : 150 F. Trojan : 150 F. Mario 2 : 200 F. **Francky Denis. Tél. : 34.10.60.18. région parisienne.**

Vds Nintendo + 7 jeux (Dragon Ball, Ghost'n Goblins, Metal Gear, Wizards and Warrior, Solomon's Key, Soccer, Mario 1). Valeur : 2 820 F. Le tout vendu : 2 100 F ou échangé contre Nec + PC Kid + Formatio Soccer. **Yoann Evans-Yo, 7, rue des Etangs, 22250 Broons. Tél. : 96.84.72.28 si possible dans l'Ouest.**

Vds arbalète du grand Guillaume Tell, faire offre à son fils sur Minitell 3615 code TELL PERE (Tell fils).

Vds jeux Nintendo. Trojan : 170 F. Gyromite : 150 F. Super Mario 2 : 250 F. Super Mario 1 : 230 F. Punch-Out : 250 F. Megaman : 250 F. Kung)Fu : 200 F. Metroid : 250 F. **Sylvain Puech, Les Cambous, 81250 Alban. Tél. : 63.55.88.80.**

Vds console Nintendo + 2 manettes + 3 jeux + pistolet. Prix : 1 000 F. Urgent ! **Fabien Foucher, 25, rue de Vouillé, 75015 Paris. Tél. : 45.31.14.16 heures de repas.**

Vds console Nintendo + 4 jeux (Super Mario Bros 1, Life Force, Punch-Out, Rush'n attack.). Etat neuf. Valeur : 2 200 F. Le tout vendu : 1 300 F à débattre. **Vladimir Pol, 1, chemin du Bois, 34160 Restinclières. Tél. : 67.86.56.63.**

Vds cartouches Multiple - jeux inédits compatibles avec Nintendo (avec 52 ou 63 jeux). Valeur : 15 000 F. Le tout vendu (52 jeux) : 1 500 F. 63 jeux : 1 700 F. **Omar A. Qassim, AV Editacio Pesso, 2142/AP 1202 Lagoa, Rio de Janeiro, RJ CEP 22471 (Brésil).**

Vds jeux Nintendo très bon état : 200 F pièce. Frais de port : 10 F. Achète jeux à bas prix : 100 F ou 150 F selon les jeux. **Mathieu Hacquen, 11, rue Courbe-Pièce, Vignot, 55200 Commercy. Tél. : 29.91.00.67.**

Vds jeux Nintendo Metal Gear, Megaman. Prix à débattre ou échangés contre Double Dribble, Kung-Fu. **Alain Bunzl, 26, chemin du Petray, 1122 Vesenaz Genève (Suisse). Tél. : 752.11.04 après 18 h.**

Vds console Nintendo + 13 jeux (Mario Bros, Zelda 1 et 2, Top Gun, Punch-Out, Kung-Fu etc.). Valeur : 5 500 F. Le tout vendu : 2 700 F. **Philippe Viey, 1, bld de Belleville, 75011 Paris. Tél. : 48.05.67.48 le soir vers 17 h 30.**

Vds Rush'n Attack pour console Nes : 250 F. **Jean-Michel Muller, 1, route de Bestru, 88490 Provenchères-sur-Fave. Tél. : 29.51.25.47.**

Vds Nes + 1 jeu (380 F.). Joystick (70 F.). Pistolet + Duck Hunt (250 F.). Adaptateur japonais (160 F.). Jeux de 150 F à 230 F (Kung-Fu, Pro Wrestling, Castlevania, Punch-Out, Wizards, Link, Robocop, Super Mario 2 etc.). **Laurent Laubignat, 3, avenue du Couchant, 44700 Orvault. Tél. : 40.89.33.28 après 20 h.**

Urgent ! Vds console Nintendo avec 2 manettes + 3 jeux : Mario Bros 2, Excite Bike, Punch-Out. 1 seul jeu : 200 F. Le tout d'une valeur : 2 000 F. Vendu : 1 000 F. Très bon état (mai 90). **Matthias De Monsabert, 8, lot des Marronniers, 13480 Cabriès. Tél. : 42.22.52.26.**

Vds console Nintendo en bon état : 500 F. Mario et Zelda : 250 F. Metroid : 250 F. Kid Icarus : 200 F. Rush'n Attack : 200 F. Mach Rider : 200 F. Le tout en très bon état. **Fabrice Hoyer, 14, rue du Général-Hoche, 31200 Toulouse. Tél. : 61.57.91.60.**

Vds Nintendo + manettes : 400 F + nombreux jeux (Mario 2, Gradius, Donkey Kong, Rush'n Attack, Life Force, Section Z, Goonies 2, Galaga, Alpha Mission, Zelda, RC Pro-Am, Castlevania) ou échange. Etat neuf. Prix : 200 F à 250 F pièce. **Antonio Bono, 350, avenue de Recklinghausen, 59500 Douai. Tél. : 27.96.31.20.**

Vds console Nintendo + Popeye, Super Mario 2, Simon's Quest. Valeur : 2 000 F. Vendu : 1 500 F. Cadeau : revue + 2 manettes. **Frédéric Boidin, 18, résidence Quempoinne à Mans-en-Pévèle. Tél. : 20.59.28.62 (province).**

Vds Nintendo + 8 jeux (Super Mario Bros, Galaga, Tiger Heli, Kung-Fu, Tennis, Punch-Out, Track and Field 2, Trojan). Le tout vendu : 1 200 F. Possibilité de vente séparée (console : 400 F. Jeux : 100 F pièce.). **Anthony Romieu, 1259, avenue du Père-Soulas, Le Cervantès, bât. D, appt 146, 34090 Montpellier. Tél. : 67.52.66.28.**

Vds jeux Nintendo : Donkey Kong, Metal Gear, Ice Hockey. **Renaud Debaize. Tél. : 60.25.46.61.**

Vds console Nintendo très bon état avec 2 manettes + 7 jeux (Xevious, Zelda, Mario Bros, Rad Racer, Air Wolf, Galaga, Kung-Fu). Le tout : 1 450 F. Valeur : 2 900 F. Vds ou échange jeux PC Engine. **Cyril Lamy, 24, rue de la République, 93700 Drancy. Tél. : 48.31.98.31.**

Vds K7 Nintendo : Link, Rygar, Batman, Skate or Die, Double Dribble, Fighting Golf, Wizards & Warriors, Metal Gear, Volleyball. Prix : de 150 F à 250 F. **Bruno Bonnaud, 7, avenue Général-Eisenhower, 69005 Lyon. Tél. : 78.25.12.36.**

Vds 4 jeux Nintendo (Urban Champion, Ice Climber, Slalom, Skate or Die). Prix : 800 F. Valeur : 1 300 F. L'unité : 200 F. **Arnaud Vigier, 3, rue de Wailly, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.35.32.02.**

Vds console Nintendo avec 10 jeux (Batman, Rygar, Track and Field, Mario 1 etc.) + 2 manettes + joystick Quickjoy 5. Très bon état : 2 200 F. Valeur : 5 000 F. **David Poulin, La Caulières, 83910 Pourrières. Tél. : 94.78.42.51.**

Vds jeu Nintendo Rush'n Attack : 250 F. Neuf. **Jean-Michel Muller, 1, route de Bestru, 88490 Provenchères/Fave. Tél. : 29.51.25.47.**

PC ET COMPATIBLES

A saisir vite ! PC AT Tandy 20286, disque dur 40 mégas, écran mono, lecteur disks 5"1/4, excellent état, grande capacité, MS DOS 2.3 + logiciels Sprint PC. Vendu à 50% de sa valeur, soit : 6 000 F. **Sabine Timmermans, 153, rue Amelot, 75011 Paris. Tél. : 48.07.19.02.**

Vds PC 1512 SD couleur CGA + souris carte à joystick + joystick + 10 disks + 2 compils + jeux + int. PC. Prix : 4 700 F. Vds originaux sur ST. **Bruno Lantoine, hameau de Grand-Marche, 77510 Rebais.**

Vds originaux PC : Infestation, Hero's Quest, Ultima 6. Recherche logiciels musique, graphisme et démo VGA. **Christophe Musielak, 34, rue Philippe-Thilloy, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 45.36.05.76.**

Vds disks haute densité (HD) de grandes marques à prix incroyables. Possibilité d'échanges contre disks DD. **Michaël Vaillant, 20, rue Tribourdeau, 59260 Hellemmes. Tél. : 20.04.66.43.**

Vds PC 1512 couleur avec 2 lecteurs 3"1/4 + souris + joystick + Ms DOS + Intégrale PC + 100 disks pleins. Très bon état : 5 000 F. **Jérôme Mismacque, 265, rue J.-J.-Rousseau, 80130 Picquigny. Tél. : 22.51.48.09 après 18 h.**

Vds Tandy 1000 EX CGA couleur 5"1/4 + imprimante + 20 jeux + logiciels (DBase 3, Lotus, ensemble de copieurs, CPWT5, CP2PC, PC Tools, Print Master, Deskmate etc.). L'ensemble neuf : 9 000 F. Vendu 5 500 F à débattre. **Jérôme Dubébat, 3, rue Wagner, 33740 Arès. Tél. : 56.6031.27 entre 15 h et 18 h 15.**

Vds IBM PC XT 5160, 640 Ko, écran Taxan 12" mono, clavier 102 touches Dos 3.3, disk dur 20 Mko : 7 500 F. **Paul Nicolas, 95, avenue Jean-Moulin, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 60.15.51.50.**

Vds PC XT + 640 Ko DD 32 Mo + LD 5"1/4 360 Ko + coprocesseur arithémtique 8087-2 + carte mulitifonctions + carte graphique EGA-CGA + souris + logiciels. Prix : 8 500 F. **Pierre Jacquinot, 555, Les Fusains, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.72.06.99 après 18 h.**

Vds Apple 2E + écran + drive + clavier étendu + 80 cl : 1 800 F. Vds Apple 2+ + écran : 800 F. **Samuel Kapitaniuk, 179, rue des Sars, 59600 Maubeuge. Tél. : 21.97.22.95 après 17 h.**

L'affaire du siècle ! Configuration idéale pour étudiant. Vds PC 1512 + écran + lecteur 5"1/4 + disque dur 20 mégas + nombreux logiciels et docs. Etat neuf. Le tout sacrifié : 6 000 F. **Nathalie Guirous, 8, rue Gambetta, 93100 Montreuil. Tél. : 48.70.75.82 après 20 h.**

Vds PC 1512 + souris + disk 20 mégas + logiciels + utilitaires + 20 jeux. Prix : 4 500 F. Matériel Bull, imprimante type MT 281/A/87, moniteur Questar 210, clavier azerty, AT. Le tout vendu : 4 500 F. **Antonio De Sousa Fiuza, 7 et 9, rue Eugène-Levasseur, 93230 Romainville. Tél. : 48.46.88.19.**

Vds PC 2086 DD VGA couleur + nombreux logiciels : 8 500 F à débattre. Lecteur externe 5"1/4 Amstrad FD10 : 1 900 F. Scanner à main : 2 300 F. Digitaliseur vocal : 1 500 F. **Stéphane Pacalet, 25, chemin de Labarre, 38260 La Cote-St-André. Tél. : 74.20.29.39.**

Vds PC 1512 DD, écran couleur, souris, logiciels, jeux, imprimante Citizen 180 E. Valeur : + de 10 000 F. Le tout vendu : 8 000 F à débattre. **Denis Thouvenin, 22, rue Pinel, 75013 Paris. Tél. : 45.86.60.72.**

Vds écran monochrome Tandy pour compatible PC, parfait état. Cause achat écran 16 couleurs. Valeur : 1 000 F. Vendu : 500 F. **Christian Perrault, 22, rue de la Horgne, 57000 Metz. Tél. : 87.50.36.50.**

Vds lot Sanco : un 9001 complet (2 lecteur disks + 1 clavier + 1 moniteur) avec plein d'autres pièces même marque (2 disks durs + 1 moniteur + 3 claviers + 3 lecteurs disks) en tout 4 châssis pleins. Le tout vendu : 8 000 F pour bricoleur. **Bruno Vaquez, 1, place des Fédérés, bât. 1, porte 102 M, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 49.32.07.80.**

Vds jeux pour PC 3"1/2 (Karateka, Colorado, Sherman M4, Compil de 4 jeux) + pour PC 5"1/4 (Wind Surf Willy). Prix : 100 F pièce sauf Colorado et Sherman à 120 F ou échange contre Outrun ou Indianapolis 500 ou vds le tout : 400 F. **Nicolas Klein, 23, rue Jacques-Hillairet, 75012 Paris. Tél. : 43.42.07.41.**

Vds mégahits originaux sur PC : 250 F pièce ou 400 F les deux. Thomson TO7 + lecteur K7 + jeux : 1 000 F. Cyborg Hunter sur Sega : 250 F. Le tout en très bon état. **Alexandre Delalonde, 14, chemin des Meuniers, 91320 Wissous. Tél. : 60.11.56.95 entre 17 h 30 et 20 h.**

Vds PC 1640 double drive, écran Hercule + disks MS DOS et jeux, tapis à souris. Le tout en très bon état : 5 000 F à débattre (adaptateur TV pour 6128 pour 200 F.). **Vorachith Thanane, 16, rue des Tulipes, 95500 Bonneuil-en-France. Tél. : 34.53..68.71 après 18 h 30.**

SEGA

Vds Sega 8 bits + pistolet + 1 manette + control Stick + 8 jeux (Tennis Ace, Y's, After Burner, Shinobi, Basket etc.). Valeur : 3 700 F. Cédé : 1 900 F. **Adrien De Boisanger, 10, rue du Dr.-Roux, 75015 Paris. Tél. : 45.66.70.38.**

Vds Sega + 17 jeux (RC Grand Prix, Casino, Altered Beast, Tennis Ace, Shinobi, Vigilante, Double Dragon, Basket Night, Outrun, Rastan, Rocky, World Soccer, Great Football, Great Volley, Hang-On, Lord of the Sword, Choplifter). Etat neuf. Valeur : 3 000 F. Vds aussi cartouches séparées : 170 F. **David Laquenan, 10, rue de l'Abbé-St-Pierre, 92150 Suresnes. Tél. : 47.72.61.92.**

Vds console Sega + pistolet + 10 K7 de jeux (Double Dragon etc.). Le tout : 2 000 F ou séparément faire offre. Excellent état (Noël 89). **Christophe Watrin, 41, bld Lucien-Gélot, 93270 Sevran. Tél. : 40.37.00.30.**

Vds Mega Drive + 5 jeux + 2 joystick : 3 000 F. Nec + 2 joystick + 10 jeux : 4 000 F. Lynx + 3 jeux : 2 000 F. Le tout en excellent état. Moniteur couleur Atari : 1 500 F. **Arnaud Suissa, 111, rue Monge, 75005 Paris. Tél. : 47.07.15.86.**

Vds console Sega 8 bits + 3 jeux + 2 manettes. Valeur : 1 300 F. Vendu : 550 F. Une affaire ! **Antoine Boulanger, 279, bld Carnot, 72000 Le Mans. Tél. : 43.24.38.70.**

Vds console Sega + 2 manettes + 10 jeux dont Wonder Boy 3, Basket Ball, Knightmare, Kenseiden, Golvellius, etc.). Valeur : 4 300 F. Vendu : 1 300 F ou jeux séparés 100 à 150 F. **Emmanuel Capel, 1, rue Edouard-Vaillant, 76610 Le havre. Tél. : 35. 45.96.29.**

Vds console Sega 16 bits + 8 jeux + adaptateur. Le tout : 2 500 F. Vds aussi console Super Grafx + 7 jeux. Le tout : 2 500 F. **Christophe Hordret, cité Allende, bât. 6, 93200 St-Denis. Tél. : 48.23.31.18.**

Vds console Sega + 2 jeux : 540 F (en cadeau 4 manettes !). Vds aussi 12 jeux géniaux (Wonder 3, Psycho Fox, R-Type, American Baseball, American Football, Scramble Spirits etc.). Chaque jeu vendu entre 120 F et 160 F avec notice. **David Mallet, 16, rue du Chabry, 63360 St-Beauzire. Tél. : 73.33.90.75.**

Vds Sega 8 bits + 4 jeux (Golden Axe, Wonderboy 3, Basketball Nightmare, Lord of the Sword). Prix : 500 F le tout. Valeur : 1 500 F. **Alexandre Diwoux, n° 12, le Vendôme, avenue de la Fourragère, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.07.70.**

Vds à bas prix **cow-boy ayant une drôle de dégaine et un Indien m'ayant fléché pendant dix ans.**

Vds Sega 8 bits + 15 jeux (Wonderboy 2, 3, Y's, Rastan, Shinobi etc.) + joystick tir rapide. Valeur : 5 000 F. Vendu : 2 000 F à débattre. Très bon état. **Jean-François Payen, 13, rue des Chênes, 62400 Essars-les-Bethune. Tél. : 21.68.20.74.**

Vds console Sega Master System (janvier 90), sous emballage + manuels + 3 jeux + 2 Control Pads. Le tout en très bon état : 600 F. **Nabil Bouaziz, 10, allée Louis-Blériot, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 45.09.43.88.**

Vds Sega 8 bits + 13 jeux (RC Grand Prix, Golden Axe, Psycho Fox, California Games etc.). Valeur : 4 762 F. Vendu : 2 750 F. Garantie encore 5 mois. **Christophe Coutel, 1, avenue Michel-de-L'Hospital, 78300 Poissy. Tél. : 39.65.26.54 après 18 h 30.**

Vds console Sega 8 bits avec 6 jeux (Bomber Raid, Wonderboy 1, Altered Beast, Black Belt, Choplifter etc.) + Control Pad, très bon état. Valeur : 2 500 F. Le tout vendu : 1 000 F. **Efflam Omnes, 184, rue St-Maur, 75010 Paris. Tél. : 42.00.31.73.**

Vds ou échange Teddy Boy, Transbot, Casino Games etc. Achète Alex Kidd : 100 F. After Burner : 90 F. **Jérôme Hedtmann, 5, rue du Général-de-Lattre, 67150 Erstein. Tél. : 88.98.66.02 de 19 h à 21 h la semaine ou le matin pendant le week-end.**

Vds console Sega Master System (année 90) + 6 jeux (Y's, Wonder Boy 3, Alex Kidd High-Tech World, Psycho Fox, Hang-On, Labyrinthe) : 1 200 F. **Thierry Auger, La Marguerite F3, rue Pierre-Doize, 13010 Marseille. Tél. : 91.74.08.21.**

cours de la Somme, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.91.32.94. entre 12 h 30 et 13 h 30 sauf le jeudi et à partir de 18 h.

Vds consoles Sega (2) avec pistolet et laser accélérateur de tir, 2 Control Stick, 20 jeux dont R-Type, Double Dragon, Shinobi, Ghostbusters, Rampage, Cyborg Hunter etc. Prix : 3 000 F à débattre. **Sébastien Melinger, 4, place de Mogador, 91300 Massy. Tél. : 60.11.64.13.**

Vds console Sega + pistolet + 4 jeux : 600 F. Vds jeux Sega nombreux hits : 160 F pièce. Frais de port compris. **Lilian Beuvelot, 47, avenue Patton, 54320 Maxeville. Tél. : 83.97.26.25 heures de repas.**

Vds console Sega + pistolet + Speed King + 2 Control Pad + 18 jeux dont Golden Axe, Wonderboy 2, Altered Beast, Outrun, Thunder Blade, Rastan, Casino Games, Space Harrier, Vigilante, Enduro Racer etc. **Gilles Lamiable, 22, rue Ambroise-Croizat, 57300 Talange. Tél. : 87.72.29.67.**

Vds Sega 8 bits + Light Phaser + manettes + 17 jeux (Y's, Alex Kidd 4, Operation Wolf, Spellcaster, RC Grand Prix, Chase H.Q. etc.). Valeur : 5 300 F. Le tout vendu : 2 900 F à débattre. **Siegfried Watrin, chemin "Ma Verte Vallée", Les Sènes, 83210 Solliès-Pont. Tél. : 94.33.84.40.**

Vds 3 jeux pour Sega. Basketball + Spellcaster + My Hero (carte) : 450 F ou 200 F la cartouche et 100 F la carte. Vds moniteur mono bon état : 400 F. Echange jeux sur 6128. Vds extension pour 520 STF : 400 F. **Christian Bailly, 22, rue Alphonse-Karr, 75019 Paris. Tél. : 40.38.11.29 de 18 h à 20 h.**

Vds Sega 16 bits + 2 manettes + 1 jeu (Alex). Le tout : 1 600 F ou Sega 16 bits + 8 bits : 1 950 F ou 8 bits seule : 490 F. **Julien Pomposo, impasse des Vergers, 38450 Vif. Tél. : 76.72.54.96.**

Vds jeux Sega (Golvellius, Alex Kidd , etc.) : 200 F pièce. Console + jeux (7) : 1 500 F. MSX + 3 jeux : 2 000 F. Possibilité d'échanger 4 jeux Sega ou plus contre moniteur couleur ou TV couleur. Paris et région parisienne de préférence sauf pour les échanges. **Christophe Mebarki, 4, bld Ney, 75018 Paris. Tél. : 40.38.46.32.**

Vds console Sega 8 bits + 36 jeux au choix (2 Phaser, lunettes 3-D, 2 control stick). Prix à débattre (min 500 F et max 1 000 F.). **François Bouttemy, 49, rue de Châtenay, "Esterel" 1, 92160 Antony. Tél. : 42.37.69.01.**

Vds pour Sega 8 bits : lunettes + Blade Eagle 3-D, Space harrier 3-D, Black Belt, After Burner, Bomber Raid. Prix : entre 150 F et 200 F pièce. Vds Last Battle (neuf) pour Sega 16 bits : 300 F. **Damien Bureau, 2, chemin de Traîne-Fesses, 69630 Chaponost. Tél. : 78.45.17.82.**

Vds Sega + Rapid Fire + 9 jeux : Lord of the Sword, Cyborg Hunter, Casino Games etc. Le tout : 1 300 F. **Hubert Basseville, 154, rue des Ruffins, 93100 Montreuil. Tél. : 48.54.61.94.**

Africains sans logis ! Je dispose d'**un certain nombre de cases vides**. Ecrire au professeur Pouêt-Pouêt, à Saint-Ane.

Vds jeux Sega 8 bits. Black Belt, Ghost House, After Burner, Psycho Fox, Galaga Force, Ghostbusters, Y's, Alien Syndrome, Space Harrier, Rampage, Pro Wrestling, World Grand Prix etc. Chaque jeu : 100 F. **Eric Meyer, 3, rue Mme de Sévigné, 69720 St-Bonnet de Mure. Tél. : 78.40.98.24 après 17 h 30.**

Vds Sega 8 bits + lunettes 3-D + pistolet + Rapid Fire + Control Stick + 10 jeux. Valeur : 3 600 F. Vendu : 1 800 F à débattre. **Olivier Zambelli, 27, chemin des Olviers, 06320 La Curbie. Tél. : 93.78.25.10.**

Vds jeux Sega. (Shinobi, Fantazy Zone 2 etc.). Vds aussi manettes Speedking. Jeux livrés avec astuces et plans. **Frédéric Didio, 4, place Léo-Guillemin, 62120 Aire. Tél. : 21.39.41.75.**

Vds console Sega + 5 jeux (Outrun, Phantazy Star, After Burner, etc.). Le tout : 1 500 F. Vds jeux pour Megadrive (Rambo 3, Phelios, Phantzy Star 2 etc.) : 250 F le jeu. **Dominique Lecoustre, n° 105, rue Romainville, 93260 Les Lilas. Tél. : 48.97.21.59.**

Vds Sega Master System (pistolet, lunettes 3-D, Control Stick, 2 manettes, Rapid Fire) : 1 000 F. Console + Rapid Fire : 500 F. Pistolet : 150 F. Lunettes : 250 F. Vds jeux : de 150 F à 200 F (R-Type, Casino Games etc.). **Franck Badnel, 7, rue Michel-Ange, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.50.77.**

Vds Sega 8 bits + 4 manettes + pistolet + 11 jeux + astuces (Wonderboy 3, Golvellius, Thunderblade, Double Dragon, Altered Beast etc.) encore sous garantie. Prix : 3 000 F à débattre. Excellent état. Valeur : 4 600 F. **Jean-Louis Tournaille, 164, avenue Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : 43.40.51.02 à partir de 20 h.**

Vds jeux Sega. After Burner, Fantazy Zone 1, 2, Y's, Teddy Boy, Global Defense. Prix : 110 F pièce ou 600 F le tout. Etat neuf. **David Dabeau, 3, rue Araga,**

Vds console Sega (mai 90) + 10 jeux dont Wonderboy 3, Psycho Fox, Altered Beast, Cloud Master, Basketball Nightmare, Lord of the Sword etc.). Valeur : 3 800 F (encore sous garantie). Le tout vendu : 1 600 F. Urgent ! **Pascal Daconceiçao, 1, résidence des Iles, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.71.31.38.**

Vds Sega + 6 jeux (Shinobi, Wonder Boy 3, Kung-Fu Kid, Choplifter, Y's, Ghostbusters). Etat neuf, décembre 89. Valeur : 2 800 F. Le tout vendu : 1 900 F. **Maxime Aupetit, 38, rue du Dr.-Blanche, 75016 Paris. Tél. : 42.24.66.29 après 19 h.**

Vds console Sega + Space Harrier + Spy + 3 manettes. Prix : 550 F. Vds lunettes 3-D : 150 F. Galaxy Force ou Choplifter : 130 F. **Grégoire Gaudin, 8, rue de la Monnaie, 30400 Villeneuve-les-Avignon. Tél. : 90.25.22.02 après 19 h 30.**

Vds jeux Sega 8 bits (Shinobi, Double Dragon, Rocky, Cyborg Hunter, Enduro Racer, Rampage, Power Strike + notices. Prix : entre 60 F et 200 F. Speed King Konix : 100 F. Pistolet + 3 jeux : 250 F. **Guillaume Servant, 235, Ouveilhan, 11590 par Cuxac- d'Auste. Tél. : 68.46.83.28.**

Vds console Sega 8 bits + lunettes + 10 jeux (Y's, Kenseiden, Golden-Axe, World Soccer, American Baseball etc.). Valeur : 3 800 F. Vendu : 1 500 F ou la K7 entre 150 F et 200 F. Très bon état. Si possible ville de Meaux. Urgent ! **Paulo Da Silva, résidence Artois, C115, 77100 Meaux-Beauval. Tél. : 64.33.45.62.**

Urgent ! Vds Sega 8 bits + 2 manettes + 12 jeux + lunettes 3-D + Light Phaser. Valeur : 4 500 F. Vendu : 2 200 F. **Daniel Ramos, 161, rue Musselburg, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.82.42.79.**

Vds Sega 8 bits + 2 manettes + pistolet + 22 jeux géniaux (Double Dragon, Outrun, After Burner, Shinobi, Rocky, Wonderboy 1, 2, 3, Miracle Warriors, Kenseiden, World Soccer, Choplifter etc.). Valeur : 6 360 F. Vendu : 3 500 F. **Laurent Ricaud, 24, rue de Thymerais, 78570 Andrésy. Tél. : 39.74.58.27.**

Vds console Sega (89) + Missile Defense + Speedking + lunettes 3-D + Phaser + Teddy Boy + Thunderblade + Bomber Raid + Wonderboy 3 + revues Sega : 1 700 F. **Tan Gia-Bang, Bellevue n° F, route de Grenoble, 38420 Domène. Tél. : 76.77.43.15.**

Vds Sega Mega Drive japonaise + 5 jeux (Super Shinobi, Golden Axe, DJ Boy, Ghouls'n' Ghosts, World Cup Soccer) + 2 manettes. Etat neuf. Prix à débattre. **David Benhoma, 3, avenue Champaubert, 75009 Paris. Tél. : 42.73.23.67.**

Vds Thunder Force 3 et Golden Axe pour Mega Drive : 250 F pièce. Recherche Super Shinobi ou Eswat ou Moonwalker. **Jérôme Person, 5, chemin de l'Armée, 51200 Chouilly. Tél. : 26.55.40.09.**

Vds Sega Master System + 11 jeux (Altered Beast, Lord of the Sword, Casino Games, Tennis Ace etc.) + Speedking. Valeur : 3 900 F. Cédé : 1 900 F. **François Cornette, 10, résidence Bernard-Galliot, 80470 Breilly. Tél. : 22.51.89.94.**

Vds jeux Sega (Altered Beast, Outrun etc.). Prix : 120 F à 160 F. **Jean-François Bénéat, 14, rue des Fusains, 22410 St-Quay-Portrieux. Tél. : 96.70.59.44.**

Vds console Sega + pistolet + 34 jeux (RC Grand Prix, Kenseiden, Spellcaster, R-Type, Space Harrier, After Burner, Outrun, etc.) + une grosse manette Sega et une manette d'origine. Valeur : 11 100 F. Le tout vendu : 6 000 F. **Eric Lenormand, 19 bis, avenue des Pavillons-sous-Bois, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.69.44.21.**

Vds console Sega Master System : 450 F. Vds aussi jeux pour Game Boy (Marioland, Ken, Hyper Lode Runner, Gargoyle Quest). Prix : 150 F pièce. **Daniel Loubbardi, 22, rue Raymond-Poincaré, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.52.73.48.**

Vds lot de 10 supers jeux Sega + console très bon état : 1 800 F. Wonderboy 3, Golden Axe, Psycho Fox, Altered Beast, Power Strike, Bomber Raid,etc. Possibilité de vente séparée. **Eric Boez, BP 11, 59440 Avesnelles. Tél. : 27.61.53.45.**

LES IMAGES QUI CREVENT L'ECRAN SONT SUR SM1.

PLUS DE 2 000 LOGICIELS TRES PERFORMANTS.

Sur SM1, 24h sur 24, plus de 2 000 logiciels parmi les meilleurs du marché. Tableurs, jeux dingues, langages professionnels, graphismes déments, etc. En plus, ils sont gratuits : vous ne payez que le prix de la communication sur 3615.

NOUVEAUTÉS ET "EXCLUSIFS" DE SM1.

Chaque semaine à l'affiche de SM1, les dernières nouveautés du catalogue et les étonnants EXCLUSIFS de SM1, une collection de perles rares que vous ne pouvez trouver que sur SM1 !

UN TÉLÉCHARGEMENT SUR, RAPIDE, BON MARCHÉ.

Avec Quicktel, le logiciel de téléchargement de SM1, vous vous connectez sur SM1 et vous choisissez le logiciel qui vous intéresse. En quelques minutes, il est copié et il vous appartient pour toujours, en toute sécurité.

3615 SM1

LE TÉLÉCHARGEMENT HAUTES PERFORMANCES

Vds jeux Mega Drive ou bien échange. Prix : 250 F. Possède Mystic Defender, Alex Kidd, Forgotten Worlds. **Michaël Dupouy, 66, rue du Théâtre, 75015 Paris. Tél. : 45.77.90.51.**

Vds **fausses copies de tableaux.** Ecrire discrètement au conservateur du musée du Louvre.

Vds Sega 8 bits (sous garantie) avec 2 manettes + Speedking + 6 jeux (Vigilante, Shinobi etc.) + pistolet (Safari Hunt). Prix : 1 500 F. Cadeau : Atari 2600 + 1 jeu. **Goran Lazic, 22, rue Franklin, 39500 Pantin. Tél. : 48.40.58.93.**

Vds Sega + 9 jeux (After Burner, Rastan, Secret Command, Quartet, Black Belt, R-Type, Rocky, Thunderblade, Hang-On). Le tout : 1 300 F. Sega + Hang-On : 500 F. La cartouche : 130 F. **David Shyu, 4, allée des Peupliers, résidence Anotéra, 94310 Orly. Tél. : 48.90.46.63 après 18 h 30.**

Vds Sega + pistolet + Control Stick + 1 Pad + 8 jeux (R-Type, Rastan, Golvelius, Altered Beast etc.). Très bon état. Valeur : 3 890 F. Le tout vendu : 2 800 F. **David Revel, 19, bld Marcel-Sembat, 69200 Vénissieux. Tél. : 78.76.27.49.**

Vds Sega Master System + 2 Control Pads + Phaser + 2 jeux mémoire (Hang-On et Safari Hunt) + 4 jeux (Rocky, Rampage, Dead Angle, Vigilante). Etat neuf. Prix : 1 200 F le tout. **Sébastien Bonneau, 12-14, rue Paul-Bert, 945160 St-Mandé. Tél. : 43.74.17.45.**

Vds console Sega 8 bits + 2 pads + Rapid Fire + pistolet : 500 F. Vds aussi Control Stock : 150 F. 13 K7 (Shinobi, Rastan, Enduro Racer, Great Golf, Choplifter etc.). Le tout : 1 950 F. Possibilité de vente séparée. **Gilles Fournier, 32, rue d'Anton, 92300 Levallois. Tél. : 47.42.15.00 (bureau) ou 47.57.69.61.**

Vds Mega Drive + 3 jeux : 1 700 F. Vds Nec + 23 jeux (Ninja Spirit, Super Star Soldier etc.) + 2 joypads + 1 quintupleur + XE1Pro : 3 700 F. Vds CD-Nec + 9 jeux (Légion, Y's, Red Alert etc.) : 3 600 F. **David Cassagnol, 83, rue Guynemer, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 45.54.43.67.**

Vds 2 manettes infrarouges pour console Sega, Atari, Commodore, MSX et Nintendo. Valeur : 399 F. Vendu : 250 F. **Patrice Perrot, Courtelon, 10130 Ervy-le-Chatel. Tél. : 25.42.01.99.**

Urgent ! Cause achat ordinateur vends console Sega + 7 jeux. Le tout en très bon état. Valeur : 2 300 F. Cédé : entre 1 000 F et 1 500 F à débattre. **Sébastien Froissant, 35, rue du Général-Leclerc, 59152 Chereng. Tél. : 20.41.28.97.**

Vds Sega 8 bits (6 mois) + 2 manettes + 10 jeux (Black Belt, World Soccer, Golvellius, Dynamite Dux, After Burner, Kung-Fu Kid, Wonderboy 3, Super Tennis, Golden Axe, Outrun). Prix : 2 200 F. CPC 464 + nombreux jeux : 2 000 F. **Paul Guillon, Condeau, 61110 Rémalard. Tél. : 33.73.34.49.**

Vds Sega 8 bits + Phaser + autofire + 2 jeux intégrés (Safari Hunt, et Hang-On) : 500 F. Lunettes 3-D : 150 F. Manette Speedking : 90 F. 3 jeux (Shinobi, Gangster Town, Zaxxon 3-D) : 100 F pièce. Phantazy Star : 220 F. **Monique Dure, 5, rue Boris-Vildé, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 47.02.06.64.**

Vds Mega Drive + 19 jeux (Super Shinobi, Ghouls'n' Ghosts etc.). Version japonaise avec 2 manettes ou échange contre une NEO-GEOSNK. **Olivier Langot, 9, place Jean-Moulin, 76770 Malaunay. Tél. : 35.75.79.58.**

Vds nombreux jeux Sega 8 bits dont nombreux hits (Golvellius, Basketball Nightmare, Golden Axe, Time Soldier, R-Type, Wonderboy 3, Rastan). Prix : entre 130 F et 180 F. Echange 2 jeux Sega contre 3 jeux Game Boy. **Jean-Baptiste Jouannaud, 173, rue du Ménil, 92600 Asnières. Tél. : 47.99.06.97 après 17 h.**

Vds jeux Sega. Space Harrier, Dynamite Dux, Double Dragon, Alex Kidd 3. Etat neuf : 150 F à 200 F pièce ou le tout 700 F. Echange possible contre Chase H.Q., Psycho Fox, Outrun 3-D, Alex Kidd 4, Fire and Forget 2, et autres nouveautés. **Mickaël Pratali, 82, bld Auger, 18000 Bourges. Tél. : 48.20.24.94.**

Vds Sega avec 2 manettes + 9 jeux (Y's, R-Type, Alex Kidd, After Burner etc.). Le tout vendu : 2 000 F. Valeur : 3 000 F. **Arnaud Pelé, 1, rue de la Constituante, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.57.76.23.**

Vds console Sega 8 bits sous garantie + 2 joysticks + Phaser + 11 jeux (R-Type, Shinobi, Wonderboy 3 etc.). Valeur : 4 000 F. Le tout vendu : 1 950 F. Séparément à débattre. **Nicolas Santini, 107, rue Coulaincourt, 75018 Paris. Tél. : 46.06.27.92.**

Vds 6 jeux Sega (R-Type, Vigilante, Rastan, Shinobi, California Games, Golden Axe). **Philippe Ruchard, 18, avenue Gambetta, 78400 Chatou. Tél. : 39.52.74.32 à partir de 19 h.**

Vds console Sega + 4 manettes + Light Phaser + 7 jeux (Rambo 3, Hang-On, Super Tennis, Captain Silver, Safari Hunt, Trapshooting, Marks Man Shooting.). Prix : 1 300 F. Valeur : 2 600 F. Vds aussi d'autres jeux Sega. **Renaud Samson, 24, quai Duguay-Trouin, 35000 Rennes. Tél. : 99.30.62.43.**

Vds jeux pour la Mega Drive japonaise. Space Harrier 2, After Burner 2, Golden Axe, Ghouls'n Ghosts. Le jeu : 250 F ou 890 le tout. **Laurent Fournier, 2, rue de Dunkerque, résidence Isabella, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.46.24.23 après 19 h.**

Vds console Sega + 3 jeux (Altered Beast, Wonder Boy in Monsterland, Casino Games). Le tout neuf : 1 900 F. Vendu : 900 F. **Didier Minassian, 34, bld de Paris, 13003 Marseille. Tél. : 91.08.72.74.**

Vds Megadrive Sega 16 bits + 4 jeux. Le tout sous garantie. **Romain Requena, 26, rue de la République, 17110 St-Georges-de-Didonne. Tél. : 46.05.40.68.**

Vds Sega 8 bits + 11 jeux (Vigilante, Rambo 3, Altered Beast etc.). Vds pistolet et lunettes 3-D. Le tout en très bon état : 2 000 F. **Michaël Arannou, traverse Chevalier, "Les Grands Pins", bât. 5, 13010 Marseille. Tél. : 91.89.47.81.**

Vds Sega 8 bits + 15 jeux (Dynamite Dux, Golden Axe, Shinobi etc.) + Phaser + lunettes 3D. Valeur : 5 000 F. Le tout vendu : 2 500 F. Possibilité d'échange contre Core Grafx + jeux. **Benjamin Barbe, 123 bis Parengon, résidence Marseilleveyrze, bât. C2, 13008 Marseille. Tél. : 91.25.27.34.**

Vds console Sega 8 bits + 9 jeux (Rastan, Dead Angle, Tennis Ace, etc.). Valeur : 3 600 F. Le tout vendu : 1 800 F. **Marc Becher, 115, rue Robert-Schumann, 92700 Colombes. Tél. : 47.84.63.32.**

Vds Sega 8 bits + 7 jeux. Peu servi dans emballage d'origine + joystick Speedking. Le tout : 1 300 F. **Jean-Charles Ledu. Tél. : 47.30.41.39.**

Vds 12 jeux Sega. Phantazy Star, Shinobi, Golden Axe, Miracle Warriors, Spellcaster etc. Prix : de 130 F (Wonderboy 2) à 200 F (Phantazy Star). Le tout : 1 500 F. **Laurent David, 34, avenue du 8 mai 1945, 59790 Ronchin. Tél. : 20.52.58.64.**

Vds Master System + Phaser + 3 manettes + 14 jeux dont Double Dragon, Shinobi, Vigilante etc. Valeur : 4 000 F. Le tout vendu : 2 500 F ou échange contre CPC 464 couleur ou 6128 couleur. **Charles Lacroix, 172, route du Pont 7, 76600 Le Havre. Tél. : 35.25.47.45 le soir.**

Vds console Sega 8 bits + 2 manettes + Péritel + adaptateur + 11 jeux (Time Soldier, Tennis Ace, Vigilante etc.). Prix : 2 800 F + de nombreux codes en cadeaux. **Eric Dechy, 51, rue Roland-Legall, 62100 Calais. Tél. : 21.34.45.94 après 18 h.**

Vds console Sega + Light Phaser + 8 jeux + manettes. Le tout en très bon état : 1 800 F. **Christophe Stanislawek, 27, rue de la Gravière, bât. E, 58500 Clamecy. Tél. : 86.24.42.46.**

Vds Sega 8 bits + 9 jeux (Hang-On, Super Tennis, Outrun, Double Dragon, Thunderblade, Enduro Racer, Choplifter, Shinobi, The Ninja) en bon état. Valeur : 3 000 F. Le tout vendu : 1 500 F. **Thierry Duchenne, 10 rue des Acacias, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.71.79 après 18 h.**

Vds jeux Sega. Great Basketball + Volleyball + Vigilante : entre 100 F et 150 F les 3. Possibilité d'échanger contre Wonderboy 1 ou Alex Kid in Miracle World ou Great Soccer. **Alain Roul, 42, rue Cardinal-Michand, 44300 Nantes. Tél. : 40.59.21.76.**

Vds 20 jeux Sega Master System (Zillion 2, Ghostbusters, R-Type, Shinobi, Wonderboy 2 et 3, California Games etc. **Nicolas Flament, 30 rue des Bourdonnais, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.70.03 à partir de 17 h.**

THOMSON

Vds ou échange sur tout les Thomson (logiciels, livres et accessoires divers), du débutant au pro de l'assembleur. Originaux à bas prix. **Olvier ACBM. Tél. : 47.80.87.14 (Colombes 92).**

Vds TO8D + Péritel + 50 jeux originaux (Arkanoid, Captain Blood, Game Over, Numéro 10, Passagers du Vent etc.) + joystick + disks vierges + manuel. Le tout en très bon état : 2 000 F à débattre. **François Bras, 97, rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : 42.01.26.25.**

Vds TO8 + lecteur 3"1/2 + moniteur couleur + imprimante 90-600 + modem + souris + contrôleur RS 232 + extension mémoire 256 Ko + logiciel paragraphe + Color Calc + Color Paint + assembleur + Caractor + portefeuille boursier : 7 500 F. Vente séparée possible. **Daniel Bécane, 6, rue Port-Arthur, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.33.99.**

Vds TO8 D + imprimante + crayon optique + joystick + nombreux jeux (+ de 100) + utilitaires (Multiplan, Le Journaliste, Colorpaint, Paragraphe etc.) avec doc + revues Téo en très bon état : 3 500 F + cadeaux. **Serge Comberais, 16, square Albert-Schweitzer, 77350 Le Mée-sur-Seine. Tél. : 64.38.47.73.**

Vds TO9 extension télématique (modem MD90120 + logiciel) + livre "Super jeux MO5, TO7/70, TO9" + imprimante PR90600 + Colorpaint + Microtom de 1 à 10 + Téo de 1 à 20. **Christian Geiger, 5, rue de la Luss, 68000 Colmar. Tél. : 89.23.76.04.**

Vds TO8 + lecteur disks + lecteur K7 + joystick + souris + jeux, utilitaires + livres. Le tout : 1 990 F. **Christophe Goddard, Le Grand Pré, 38650 Sinard. Tél. : 76.34.08.48 après 19 h.**

Vds notices Thomson + collections Microtom, Téo, Théophile + Colorpaint. Liste contre enveloppe timbrée. Prix : 500 F + port. Echange titres Atari. **Philippe Debonne, 52, rue de Villers, 62530 Servins.**

Vds TO8D + 260 jeux + utilitaires + souris + crayon optique + manettes + revues Thomson + manuel + câble imprimante + boîte de rangement + livres de programmes. Prix : 3 500 F à débattre. **Jeoffrey Bocquet, résidence Galois, Pavillon C, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.43.43.67.**

Vds imprimante PR 90-600, 80 colonnes pour Thomson, très bon état + câble. Le tout : 800 F. Lecteur TO7 : 150 F. Nombreux logiciels : 50 F. Cherche contacts sur ST sachant programmer en GFA ou bon graphiste. Urgent ! **Frédéric Montagnon, 5, avenue Daumesnil, 94160 St-Mandé. Tél. : 43.65.94.74.**

Vds jeux sur Thomson MO/TO à partir de : 40 F. Liste sur demande. Vds crayon optique : 60 F. Echange jeux sur Sega ou donne 8 jeux sur Thomson contre n'importe quel jeu sur console. **Pascal Hoaran, 5, impasse Auguste-Tréborc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.**

Vds originaux Thomson sur disks 3"1/2. Microbac Maths C/E : 120 F. Microbac Phy. Chim : 120 F. Enigme à Oxford : 200 F. Sur K7 : Speedy Wonder (200 F.), Monopolic, Wold War 3, Cartoon, Trésor d'un pirate (30 F pièce). **Tél. : 66.88.21.80 heures de repas.**

Vds ou échange nombreux jeux sur TO8/9+ et TO9. Cherche jeux sur Sega 8 bits à moins de 150 F. Vds TO8 : 800 F. Lecteur disks 3"1/2 : 500 F. Moniteur : 1 350 F. Vds nombreux Tilt et Micro News à bas prix. **Stéphane Maigrot, "Les Maletie", 24570 Le Lardin St-Lazare. Tél. : 53.51.37.99 après 18 h.**

Vds cartouches Basic V1.0 MB90.001 pour Thomson TO7/70 : 240 F. Basic 128 : 360 F. Gérez vos fiches GF7004 : 160 F. Gérez votre bibliothèque, Disco, Vidéo GB7003 : 160 F. Port compris. **Philippe Bianco-Mula, allée du Castellas, 13770 Venelles.**

Vds TO8 + moniteur couleur + lecteur disks 3"1/2 + crayon optique + logiciels + jeux + manuel bon état : 2 500 F. **Mickaël Bourgeoisat, Quartier Le Tourneur-Lahitte, 40160 Parentis-en-Born. Tél. : 58.78.55.85.**

Vds MO6 Thomson + moniteur couleur + crayon optique + manette de jeu + 58 jeux + 2 livres de programmation. Le tout en bon état : 3 500 F. **Frédéric Rivet, 13, rue de l'Europe-au-Grand-Parc, 27190 Conches-en-Arche. Tél. : 32.30.94.48.**

Vds T07/70 + Q.D.D + Basic 128 + 10 disks + RS 232 + Colorpaint + assembleur + Airbus + Lep + Interface manettes + 2 manettes + Blitz. Le tout en bon état : 3 000 F. Offre en plus revues d'initiation TO7/70 ainsi que disks TO8/9. **Vincent Bouvier, 14, rue Moreau-Vicq, 59970 Fresnes-Escaut. Tél. : 27.27.32.77.**

Vds TO8 + lecteur 3"1/2 + lecteur K7 + traitement de texte + joystick + 30 jeux + logiciels dessin + guide. Le tout en très bon état : 2 500 F à débattre. **Fabien Polomski, 2 bis, rue du 8 mai, 59119 Waziers. Tél. : 27.98.32.01 après 18 h.**

Vds ou échange nombreux jeux et utilitaires : entre 20 F et 50 F. Possède Graffiti, Blue War, Bob Winner, The Way of the Tiger, Blood, Breaker, Bivouac, Ripoux etc. Environ 75 jeux. **Philippe Dupont, Villard-Noir, 38530 Pontcharra. Tél. : 76.71.97.72.**

Vds TO7 pour ceux qui aiment programmer et jouer. Se branche sur TV (prise Péritel). Prix : 300 F. Incroyable non ! **Philippe Don, 4, rue Jaucourt, 75012 Paris. Tél. : 43.42.01.95 entre 18 h et 20 h.**

Vds TO8D + souris + cartouche assembleur + livre initiation + journaliste Pro + crayon optique + 40 disks de jeux et utilitaires + Logo + Forth. Valeur : 5 400 F. Le tout vendu : 2 500 F à débattre. Vente séparée possible. **Stéphane Bouvier, 12, rue Désiré-Guillaume, 61300 St-Ouen/Iton. Tél. : 33.24.21.36 après 18 h.**

Vds TO8 + lecteur disks 3"1/2 + manuel + joystick + 19 jeux originaux (Blood, Turbo Cup, Bobo, Saphirs etc.) + Paragraph + crayon optique. Le tout en très bon état : 2 000 F. **Olivier Chalvet, 780, chemin des Limites, 30000 Nîmes. Tél. : 66.36.19.69.**

ECHANGES

Echange news sur Amiga et démos. Contacts sérieux, rapides et sympas. Numéro de téléphone sur demande. Réponse assurée. **Wilfried Thèves, Mercières-aux-Bois, 60610 La Croix-St-Ouen.**

Amiga 500 échange nombreux softs originaux contre ancien ordinateur ou console (Vidéopac, Vic 20, MO5, Apple 2X80, Dragon, etc.) ou contre imprimante 9 ou 24 aiguilles. **Olivier Deschamps, 5, rue du Pont-St-Côme, 78250 Meulan. Tél. : 34.74.78.29 domicile ou 34.92.14.76.**

Echange jeux Nec. R-Type et Japan Warriors contre Splatterhouse, Beball ou Son Son 2, Shinobi, New Zealand Story etautres. **Jean-François Ruiz, 14, rue Cimarosa, 75116 Paris. Tél. : 45.53.86.79.**

TO8 recherche contacts sur Thomson pour échanger jeux, utilitaires et autres programmes. Vds certains périphériques pour Thomson. **Eric Michalak, 5, rue J.-B. Clément, 95570 Bouffémont. Tél. : 39.91.82.92.**

Pas de paroles en l'air, allons droit au but ! 2 déments de l'Amiga 500 échangent news bien fraîches pour manger au breakfast. Signé : The Avenger Concombre and Banzaï. Tout le monde est accepté. **Cazenave, 11, rue Ernest-Renan, 75015 Paris. Tél. : 43.06.41.88.**

Cherche contacts sur STE pour échanges de news et compils ultrarécents. **Jean-Marc Zeller, 26, Grande-Rue, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.30.91.**

Recherche contacts sur Apple, Macintosh pour échanges de jeux du domaine public. **Bruno Vouhé, 5, impasse des Lilas, 79100 Thouars.**

Echange news sur STE. Possède Shadow Warrior, Midnight Resistance, Hero's Quest et Leisure Suit Larry 3. Envoyez-moi vos listes. Uniquement sur Paris et sa banlieue. **Philippe Seifer, 40, rue du Mont-Valérien, 92210 St-Cloud.**

Atari ST cherche correpondants(es) pour échanges sympas. Possède et cherche news et démos. Etudie toute proposition. Vds aussi originaux CPC 464 et disks pour ST. **Stéphane Foulon. Tél. : 68.65.05.49 heures de repas. Province.**

Blurps ! Salut, fils ! J'échange des logiciels avec toi sur ST. Envoie-moi ta liste, petit, et le ciel t'aidera. **Martin Brunhes, 68, allée Wagner, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.60.31.30.**

Echange jeux et news sur PC et compatibles. Correspondances sympas et durables. Envoyer liste. **Olivier Macouin, 12, avenue d'Anjou, 86200 Loudun. Tél. : 49.22.49.36 après 17 h 30.**

Salut ! J'échange mes jeux pour la PC Engine et mes jeux pour la Sega 8 bits contre vos jeux sur Gameboy. Possibilité de vente des jeux pour la PC Engine et pour la Sega. Un jeu : 195 F. Deux jeux : 350 F. Trois : 490 F. **Freddy Chellaoui, 101, rue Jean-Jaurès, 94120 Fontenay. Tél. : 48.73.31.70 à partir de 20 h.**

Cherche contacts sérieux pour échanges de jeux utilitaires sur Amiga. Possède news. **Eric Chedzeir, 14, rue des Volontaires, 75015 Paris. Tél. : 43.06.80.60.**

Pâtissier échange **pièce montée** contre permis de construire.

Recherche contacts sur STF 520. Pas de pros, que des fadas du ST. Echanges uniquement. **Damien Wolnik, 446, avenue Louis-Herbaux, 59240 Dunkerque.**

Amiga cherche contacts rapides et sérieux pour s'échanger les dernières news (démos et jeux). Débutants et escrocs s'abstenir. Vds aussi une Sega Mega Drive avec 4 jeux. **Daniel Arlettaz, rue de Sale 9, 1896 Vouvry (Suisse). Tél. : 025.81.18.66.**

Urgent ! Echange Nintendo 8 bits + 4 jeux. Valeur : 1 750 F. Je l'échange contre Game Boy + au moins deux jeux. **Dave Rousset. Tél. : 46.65.40.05 après 18 h région parisienne.**

Echange jeux utiltaires sur Amiga et Atari ST. Envoyez liste. **Guy Fariney, 8, Ker-en-Coz, 56690 Nostang. Tél. : 97.65.72.22.**

Amiga cherche contacts pour échanges sympas et durables. **René Erill, 2, rue des Rosacées, 34300 Agde.**

Recherche contacts sur MSX 1, 2, 2+ et Atari 800 XL, près d'Avignon pour échanges de logiciels de jeux et utiltaires, trucs et pokes etc. **Franck Moulet, 339, avenue de la Souleïado, 13160 Châteaurenard-de-Provence. Tél. : 90.94.65.61.**

Echange softs sur ST (news et oldies) et sur PC VGA, tout pays. Débutants acceptés. Cherche clubs (genre IFA, ST3F) pour achats de dompubs et démos. Achète cartouches Lynx et VCS 2600. **Sébastien Lethuillier, St-Aubin-de-Cretot, 76190 Yvetot. Tél. : 35.96.28.85.**

Echange jeux, démos, utilitaires sur Amiga 500. **Didier Douillet, La Barre, 61330 Ceauce. Tél. : 33.38.95.17.**

Salut aux MSXmaniacs ! Possède de nombreux jeux. Vds Scramble Formation : 100 F. J'échange des jeux. Fans du MSX2 et 2+, n'hésitez pas ! **Michel Roux, 9, rue Grosperrin, 33390 Blaye. Tél. : 57.42.39.80 ou 57.42.54.09 le week-end après 20 h seulement.**

Echange originaux sur Amiga 500. Loom, Fire and Brimstone, Flimbo's Quest contre B.A.T., La Quête de l'Oiseau du Temps, Dragon Breath. **Catherine Oudot, Nevy-sur-Seille, 39210 Voiteur. Tél. : 84.85.26.22.**

Cherche contacts sérieux MSX2 pour divers échanges. **David Cindric, 139, avenue Paul-Deschanel, 1030 Bruxelles (Belgique). Tél. : 02.241.42.44.**

Echange logiciels sur ST. **Pascal Mauri, 50, rue Haut-Brion, 33600 Pessac. Tél. : 56.98.67.50.**

Echange **vache qui rit** contre saule pleureur.

Echange jeux récents pour Amiga. Débutants acceptés. **Yannis Terpreault, 151, rue des Videttes, 49400 Saumur. Tél. : 41.67.40.12.**

Echange ou vends jeux sur Mega Drive, Nintendo. Possède Moonwalker, Wip-Rush, New Zealand Story, Super Monaco, Strider, Turle, Wrestlemania, Dragonball, Metal Gear, Bubble Bobble, Batman, Skate or Die, Fester's Quest, Solomon's Key. **Olivier Fau, 25, bld Guist'Ham, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.45.76.**

Echange news sur 520 STF. Envoyez liste. **Nicolas Nouzarède, Centre hospitalier, 19208 Ussel. Tél. : 55.96.11.40 poste 354.**

Echange nombreux jeux sur STF. **Jérôme Giner, 5, rue des Jardiniers, 81200 Mazamet-Aussillon. Tél. : 63.61.26.50.**

Echange softs sur Atari ST ou Amiga. **Jean-Luc Miquel, 10, allée Henri-Sellé, Clos des Amandiers, 18000 Bourges. Tél. : 48.65.01.99.**

Echange jeux Sega. Possède Black Belt, Ghostbusters, Time Soldiers etc. Recherche surtout Wonderboy 3, Y's, Lord of the Sword etc. **Thallory Mansart, 73, rue d'Angleterre, 59800 Lille. Tél. : 20.31.54.89.**

Atari ST recherche contacts pour échanges de jeux et utilitaires, uniquement secteur de Freyming-Merlebach. **Giuseppe Marteddu, 7, rue d'Alès, cité Chapelle, 57470 Hombourg-Haut. Tél. : 87.81.02.85.**

Echange ou achète jeux Sega (Ultima 4, Super Monaco GP, Shinobi, Spellcaster etc.). Prix : 150 F ou 170 F. Achète Control Stick : 80 F. Vds Mario sur Nintendo : 130 F. **David Antonietti, 9, rue de Picardie, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.22.66.92 de 17 h 30 à 19 h.**

1040 STF cherche contacts pour échange de news et d'oldies en jeux, utilitaires et démos. Recherche aussi graphiste ST ou Amiga sur région parisienne pour de nombreux projets. **Pascal Bonnau, 44, square de Chantilly, 95380 Louvres.**

Echange nombreuses news sur ST et Amiga. Pas sérieux et arnaqueurs s'abstenir. Envoyez liste. **Alain Chicot, BP 133, 4000 Liège 1 (Belgique).**

Cherche contacts sérieux pour PC 5"1/4 et 3"1/2. Possède + de 800 logiciels. Envoyez liste. Réponse assurée. **Emmanuel Derue, clos des Anémones, 4, 7060 Soignies (Belgique). Tél. : 067.33.53.34.**

Atari 1040 ST recherche contacts sérieux et sympas pour échanges de jeux et utilitaires. Possède news et autres. **Cyrille Maratray, La Celle-en-Morvan, 71400 Autun. Tél. : 85.54.13.21.**

Wanted tous contacts sur ST pour échanger des logiciels (jeux, utis, démos etc.). **Michaël Joly, Pouru-St-Rémy, 08140 Douzy. Tél. : 24.26.41.09.**

Echange jeux sur Sega (Double Dragon, Rescue Mission, Rocky, Chase Hq.). **Nicolas Boissy, 7, chemin du Court-Fétu, 91540 Fontenay-le-Vicomte. Tél. : 64.57.10.61.**

Echange Kenseiden ou Lord of the Sword de Sega contre Spellcaster ou tout autre jeu de rôle. **Thomas Gaudiano. Tél. : 48.82.11.29 vers 18 h.**

Echange jeux sur Game Boy. Possède Batman et Teenage Turtles. Envoyez liste et écrire uniquement. **Sébastien Gambetti, 7, rue Valérie Blanc-Bruno, 38190 Brignoud. Tél. : 76.71.28.63.**

Echange jeux sur Amiga 500. Possède Beast 2, Unreal, Prophecy, Amos, Yogi Great, Escaped etc. Débutants acceptés. Liste contre une disk + timbre à 2, 30 F. **Camal Sayman, 2, rue Principale, 67600 Ebersheim. Tél. : 88.85.72.12 après 18 h 30.**

Echange ou vends news et autres à prix très, très bas. Débutants acceptés. **Olivier Gignoux, 21, allée du Colporteur, 38340 Vareppe. Tél. : 76.50.01.55.**

Atari échange originaux dont Bomber, F29, Operation Stealth, Midwinter, F16, F19, Strider, Rocket Ranger etc. **Gilles Jolly, 28, bld Victor-Hugo, 13210 St-Rémy. Tél. : 90.92.12.38.**

Echange de démos et news sur Amiga. Donne également cours d'Assembleur. **Christophe Fous, 25, rue des Vergers, 57350 Stiring-Wendel. Tél. : 87.87.53.80 le week-end.**

RECHERCHES

Urgent ! Achète Atari 520 STE avec moniteur couleur, joystick, souris, jeux. Prix : 2 000 F ou 2 500 F sous garantie. **Mathieu Paul, 47, avenue du Val-de-Beauté, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.77.77.26 après 18 h.**

Achète Amiga 500 ou Atari 520 STF ou STE (double face) + Péritel + jeux + joystick : 2 000 F ou avec moniteur couleur : 3 500 F. Département 57 uniquement. **Eric Nimeskern, 136, rue de Metz, 57300 Talange. Tél. : 87.71.41.58.**

Cherche imprimante pour MSX2, 80 colonnes, 9 aiguilles. Prix raisonnable. **Rizwan Mohammad, 32, avenue du Dr.-Gley, 75020 Paris. Tél. : 43.63.60.98.**

Cherche pour Thomson : Logiciel électrotechnique et normalisation Samo 1 et 2, Instal 1 et 2, éclairage (Cedic-Nathan) + cartouche Forth et les deux livres. **Pierre Gautard, 17, passage Cardinet, 75017 Paris. Tél. : 46.22.07.22.**

Achète comptant Atari 1040 avec moniteur : 3 500 F si bon état. Faire offre. **Jean-Pierre Pouilhe, 83, rue d'Alsace, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.05.89.**

Achète toutes revues japonaises sur consoles. Recherche aussi jeux Genesis. **Christophe Valtier, 2 bis, rue du Vert-Bois, 93100 Montreuil. Tél. : 48.57.98.42.**

Urgent ! Cherche FM Pack 1 ou 2 pour MSX2 ainsi que Music Module et clavier musical. Possède un Sony 700. Faire offre. **Stéphane Houriez, 8, rue William Cliff, 02100 St-Quentin. Tél. : 23.08.21.43 après 19 h.**

Cherche utilitaires pour CPC 6128 (si possible Discology version 6.0, Hercule 2 etc.) + livre sur Assembleur/Désassembleur sur Z80. Envoyer liste. **Robert Marchal, 6, rue Auguste-Brizeux, 56850 Caudan. Tél. : 97.05.66.03.**

Recherche pour Amiga 500, tout programme de conception de circuits imprimés avec notices pour sortie directe sur imprimante. Faire offre. **Laurent Vannier, 93, rue du Général-De-Gaulle, 27100 Le Vaudreuil. Tél. : 32.59.59.56 le week-end.**

Achète jeux originaux pour Amiga. Vds M1 Tank Platoon, F10 pour PC : 250 F pièce. **Bruno Ramain, 3, allée Soufflot, 93150 Blanc-Mesnil.**

Achète jeux pour Nec. Valis 2, Y's, Wonderboy 3, Red Alert, Final Zone 2. Prix : 200 F pièce. Volleyball, Formation Soccer, Ninja Spirit : 150 F. **David Chiavenuto, 32, bld de Provence, 91200 Athis-Mons. Tél. : 60.48.53.30.**

Recherche jeux PC et compatibles. Cherche aussi clubs IBM non loin de Lille et Tournai pour contacts et échanges. **Gilles Créhan, 177, rue de Nantes, 59200 Tourcoing.**

Amstrad CPC 6128 recherche jeux LCP (Little Computer People). Echange contre news, démos ou utilitaires au choix. **Michel Mantel, 1/42, groupe Rénovation, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.95.70.**

Cherche **producteur de films d'épouvante**. Ecrire à la Faculté de médecine, bocal n° 12.

Achète pour Atari ST et PC (3"1/2 CGA), wargames en tout genre. Envoyer liste. **Hervé Fuchs, 1, rue des Françoise-les-Tennis, 52100 St-Dizier.**

Recherche Amiga 500 + câble Péritel + joysticks + souris + tapis souris : environ 2 500 F. Urgent ! **Thomas Renaudil, 24, rue de Chauffour, 27200 Vernon. Tél. : 32.21.60.33.**

Cherche jeux MSX (K7 ou cartouches). Envoyer liste. **Frédéric Jahier, n°80 La Croix-Rouge, 45460 Bouzy-la-Forêt. Tél. : 38.58.36.08.**

Cherche numérisateur d'images DI90011 pour TO8. Faire offre. Cherche contacts sérieux et durables pour échanger logiciels et idées. **Nathalie Liégeois, 2, rue Pablo-Picasso, 18500 Foecy.**

Recherche graphistes talentueux en vue de réalisations diverses sur Atari STF. Envoyez vos oeuvres sur disks 3"1/2 SF ou DF au format Degas. Disks et réponses renvoyés après visualisation. **Sylvain Bail, 4, rue des Fresnes, 44730 Tharon-Plage.**

Cherche dompubs (en tout genre). Possibilité d'échanges ou d'achats (bas prix). Vds originaux (Sim City, Barbarian, Carrier Command, très bon état). Le tout sur ST. **Vincent Decuignière, Les Maréchaux-du-Sud, 03340 Neuilly-le-Real. Tél. : 70.43.82.00.**

Cherche console Sega ou Nintendo avec ou sans jeux et périphériques. **Roland Guénier, 67, bld du Maréchal-Juin, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.22.55.21.**

Achète Amiga 500 + câble Péritel + amimentation etc. Le tout entre : 2 000 F et 2 500 F. Offre console Philips + 3 raquettes de tennis au futur vendeur. **Facri Oudjana, 13, rue du Fbg-Montmartre, 75009 Paris. Tél. :45.23.49.10.**

Urgent ! Achète lecteur de disks pour MSX Canon V20 avec si possible notices et livres. **Frédéric Deville, 9, cours Fauriel, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.25.40.39.**

Amiga cherche coders, graphistes, musiciens pour faire intros, démos. Echange aussi news. Faire offre. **Franck Nussbaumer, 41, rue de Radersheim, 68190 Ungersheim. Tél. : 89.48.20.88.**

Cherche jeux pour MSX PHC-285 en K7 ou cartouches rom. **Stéphane Monchatre, 48, bld Clémenceau, 89100 Sens. Tél. : 86.65.27.05 heures de repas.**

Achète jeux Mega drive japonais en priorité (Ken, Last Battle, ESwat). Prix : 150 F à 175 F. Achète jeux Sega 8 bits comme Y's, Psycho Fox : 100 F pièce. Shangaï, Action Fighter : 50 F. **Frédéric Tournier, 259, rue St-Martin, 75003 Paris. Tél. : 42.77.02.70.**

Recherche MSX 8280 + digitaliseur et Atari 1040 STE + vidéo + émulateur Mac. Possibilité d'échange avec caméscope. Recherche info pour utilisation MSX Designer avec Dynamic Publisher. **Yvon Jacopin. Tél. : 97.24.13.21 en province.**

Cherche console Amstrad ou ordinateur. Echange un jeu Sega contre un autre. **Frédéric Farraud, 39, avenue de Rosny, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : 43.0035.67.**

Cherche tout sur ST pour musique D5 MIDI, programmes, astuces, claviers, synthés, échantillonneurs. Vds montre ordi Seiko + clavier + imprimante. Valeur : 4 000 F.Vendu : 1 500 F à débattre ou échange contre moniteur mono pour STE ou divers. **Stephan Chabbert, route de Narbonne, 31810 Venerque. Tél. : 61.08.24.33.**

Recherche **médecin-prêtre** car mon méat coule pas.

Recherche Amiga 500 couleur. Prix : entre 3 000 F et 3 500 F. Seulement dans le Lot-et-Garonne. Urgent ! **David Lavialle, 42, avenue Charles Boisvert, 47200 Marmande. Tél. : 53.20.82.26.**

Recherche utilitaires originaux et accessoires ou matériel MSX2 Philips. Vds moniteur mono Philips, neuf : 500 F. **Daniel Binther, 54, rue de la Chapelle, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.93.98.**

Cherche sur ST toutes sortes d'intros (Equinoxe, Replicants etc.). Je les achète à très bon prix. Echange aussi nombreux jeux. **Jimmy Binios, 27, rue Clovis-Hugues, 59800 Lille. Tél. : 20.56.02.46 le lundi et jeudi après 19 h.**

Recherche club C64 pour échange news si possible en Belgique. **Philippe Nomerange, rue Bois-de-Mont, n°184, 4101 Jemeppe-sur-Meuse (Belgique). Tél. : 041.33.69.54.**

Achète à bon prix jeux, utilitaires (et pourquoi pas des programmes avec du sexe, si vous en avez !) pour C6128. Envoyez liste avec indications du prix demandé. **Frédéric Blaser, Jacob-Brandt, 65, 2300 La Cahux-de-Fonds (Suisse).**

Je suis bloqué dans le labyrinthe du jeu Les Portes du Temps sur Amiga. Quelqu'un peut-il me fournir le plan ? **René Gras, Monthélié, 21190 Meursault. Tél. : 80.21.25.14.**

Recherche d'urgence F16 Combat, Pilote et Décision, The Desert sur CBM 64 en disks originaux. **Marcel Dutron, 54, rue Pen-Ar-Stang, 3ème étage, 29000 Quimper.**

Ecole recherche cartouche Langage Logo pour TO7/70 + étudierait toute offre raisonnable de matériel Thomson TO7/70/ **Jeannine Rodde, Ecole Primaire, 61, rue de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : 42.64.44.57 la journée ou 42.55.91.59 (dom).**

Cherche extension mémoire 256 Ko pour TO8. Prix raisonnable. Echange ou achète programme serveur 1 voix pour TO8 (contre émulation minitel). **Guy Durey, 29, rue Raymond-Poincaré, 551O0 Bras-sur-Meuse.**

STE cherche mets délicats et récents à savourer. Débutants s'abstenir. Trop de guignols. **Stéphane Derksema, 47, rue de la Fraternelle, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : 60.60.69.01.**

Achète original Battle Hawks 1942 sur 520 STF ou échange contre Bat ou Maniac Mansion. **Philippe Lemaître, 30, Grande Rue , 80240 Bernes. Tél. : 22.86.59.17.**

Cherche pour Atari 1040 STF : Black Lamp, La Quête de l'Oiseau du Temps, Zany Golf, Marble Madness, Super Sprint, Bubble Bobble, Arkanoid 2. Prix de groupe, avantages. Echange possible contre jeux ou bidouilles et astuces. **Pierre-Etienne Lorenceau, 3, rue d'Andigné, 75016 Paris. Tél. : 42.88.67.33.**

Cherche pour MSX2 VG8235 Philips : imprimante NMS 1421 Philips + tablette graphique Philips + logiciels + revues graphisme. Le tout sur MSX et en bon état. **Roger Marzona, 2, rue d'Estienne-d'Orves, 34450 Vias. Tél. : 67.21.61.14.**

Recherche pour Atari 1040 STE : moniteur monochrome, tableurs, traitement de texte, logiciels graphiques et musicaux. Le tout avec notices bien sûr ! Grippe-sous exclus ! **Sébastien Truttet, 72 bis, rue Anatole-France, 59184 Sainghin-en-Weppes. Tél. : 20.58.51.28.**

Achète divers jeux imports japonais pour console Nintendo 8 bits. Prix maximum : 250 F par jeu. **Ivan Favières, 122, rue St-Georges, 69005 Lyon. Tél. : 78.38.16.91.**

Cherche aide pour Hydlide 2, 3 et Rune Worth. Bonne récompense ! Possède entre autres plein de jeux Konami (Metal Gear 2, SD Snatcher etc.). Cherche fan de MSX et de ces deux éditeurs. Bisous de Popolon. **Geoffrey Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Bernex-Genève (Suisse). Tél. : 19.41.22.757.12.10.**

Pilote décès recherche place de chauffeur de corbillard.

Recherche pour Atari ST : Acopy 1.38 ou Acopy 1.3C pour 100 F. Vds originaux (sans notices) : Shinobi et Double Dragon 2 : 75 F pièce et port compris. Urgent ! **Mathias Estrade, rue Chapelle, 46340 Salviac.**

Recherche imprimante Philips NMS 1421 ou 1431 MSX. Faire offre. **Jil Charioux, Séchaux, 87160 Arnac-la-Poste. Tél. : 55.76.80.37.**

Achète pour Thomson : disks TO8 et K7 MO6 (jeux et utilitaires). **Jean-Michel Vasse, 2, rue du Paquis-des-Toiles, 54110 Rosières-aux-Salines. Tél. : 83.45.35.79 après 17 h.**

Recherche personne cool, acceptant de me vendre ou d'échanger avec moi des K7 récentes sur Nintendo tels que Ninja Turtles, Fester's Quest, Batman etc. **Olivier Dalery, 17, route de Taisey, 71100 St-Rémy. Tél. : 85.93.38.25.**

Recherche programmeur connaissant bien la musique et les messages MIDI pour faire interface relayant des contacts électroniques jusqu'à boîte à rythmes. **Fernand Manrique, 32, rue de la Vierge, 34500 Béziers. Tél. : 67.28.85.09 vers 20 h.**

Cherche TV couleur : 1 000 F maxi ou moniteur couleur. **Emmanuel Jacquin, 49, rue Alexis Carrel, 39100 Dôle. Tél. : 84.82.44.62.**

Achète jeux Nintendo. Mario 2, Zelda 2, Ghost'n goblins, etc. Prix : 150 F. Ninja Turtles ou Batman : 200 F. **Stéphane Lacanal, 22, rue Joseph Louis Duc, 66000 Perpignan. Tél. : 68.67.16.27.**

Recherche jeux et logiciels éducatifs ou listings sur MO5 et PC pour création Ratrap' Ecole. Merci d'avance. **Suzanne Bloch, 12, rue de l'Ours, 68000 Colmar.**

Cherche jeux sur Nec. Formation Soccer, Super Volleyball, Triple Battle F1. Possibilité d'échange. Possède Tiger Road, Mr Heli, Son Son 2, Blue Blink, Side Arma, New Zealand Story. **Jan Savrda, 31, rue Pasteur, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.14.20.46.**

Achète jeux sur disks, cartouches et K7 pour MSX2. Urgent ! Faire offre. Livres et revues m'intéressent. **Daniel Coutelard, 19, rue Floris Osmond, 94012 Créteil. Tél. : 43.99.54.65.**

Achète SG Commander de 70 F à 90 F en bon état si possible. **Johann Brun, 45, résidence des Champs, 76320 Caudebec-les-Elbeuf. Tél. : 35.77.21.34 vers 18 h.**

STE cherche STE ou ST en vue de contacts sympas mais sérieux pour échanger des jeux, utilitaires, éducatifs, docs. Envoyez vos listes. **Jean-François Bertheau, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

Achète cartouches Nintendo USA ou autres ne fonctionnant pas sur console française : 200 F + port. Vds idem. **Claude Tonella, 12, bld des Granges, entrée 8, 92330 Puteaux. Tél. : 46.60.36.43.**

CONTACTS

Amiga 500 : Vous recherchez des news ? Alors contactez-moi, débutants bienvenus : je cherche de bons coders pour former un groupe légal et de très bonnes sources Seka. **Didier Bortolin, 45, boucle du Breuil, 57100 Thionville.**

Recherche correspondants sur PC 5"1/4, surtout utilitaires. Pas sérieux s'abstenir. Possibilité d'échanges. **Xavier Vincent, 1, rue Daumesnil, 32000 Auch. Tél. : 62.05.45.68.**

Atariste breton, fana de l'OM, cherche contacts sur région Marseille en vue échanges et correspondance sur jeux de football. Possède nombreuses news. Tchao. **Jean-Pierre Kervarec, 15, rue Notre-Dame, 29150 Châteaulin. Tél. : 98.86.27.60.**

Cherche contacts sur Atari de préférence sur 75 ou 78. Envoyez liste. **Olivier Saboulard, 9, rue de l'Andelle, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : 30.92.04.02.**

Débutant sur Amiga cherche contacts, en Savoie si possible. Arnaqueurs s'abstenir. Envoyez liste. **Damien Guyot, La Balme A, 73460 Frontenex.**

Cherche contacts sur ST. Possède nombreux logiciels, dont Sim City, F19, F29, S.E.U.C.K., etc. Possède aussi des démos. Ceci est une annonce sérieuse pour contacts sympas et rapides. Possède aussi Lynx. **Cyril Greppin, Tirelonge 5, 1213 Onex (Suisse). Tél. : 022.792.74.08.**

Thomsonistes attention ! Sons et images digitalisés (de votre choix) ou musique de Dechavanne ou image hard ou jeu porno : 30 F chacun. **Eric Heurtel, 90, rue du Vernois, 25700 Valentigney. Tél. : 81.37.93.67.**

Si vous cherchez de bonnes démos ST (pirates, music, X etc). Demandez ma liste. Vds console Lynx + 2 jeux : 990 F. **Frédéric Houet, 20, rue des Moissons, 51100 Reims.**

Amiga 500, si tu es branché news et utilitaires, contacte-

3615
MICRONEWS
RETROUVEZ-Y
ROSIE LA JOLIE
MES CHERIS

moi. **Laurent Voisin, St-Pierre-des-Champs, 60850 St-Germer-de-Fly. Tél. : 44.82.52.98 avant 19 h.**

P.-D.G. embauche **intérimaire jeune et jolie**. Débauchée le soir même.

Cherche contacts pour jeux sur console Mega Drive (française). Vds aussi jeux sur CPC 6128 (40 jeux originaux) de 70 F à 80 F). **Yann Primault, 37, rue de l'Escargot, 78370 Plaisir. Tél. : 34.81.16.18 en fin d'après-midi et si possible à Plaisir ou environs.**

Cherche contacts ST et MSX2. Echange cartouches Nintendo (Kid Icarus, Dragon Ball contre Mario 2, Castlevania) ou vends les deux : 450 F. **Pierre Pavan, 2, rue du Lac, 25660 Saône. Tél. : 81.55.80.77.**

Pauvre scénariste ST/autre, spécialité historique offre ses services. Urgent ! **François Tonic, 16, rue Chantereau, 91630 Cheptainville. Tél. : 64.56.27.84.**

ST débutant cherche contacts débutants ou confirmés. Si possible région Savoie mais autres régions bienvenues. **Jean-Marc Gervasoni, 11, rue Claude-de-Buttet, 73490 La Ravoire. Tél. : 79.70.26.98.**

Cherche contacts sérieux pour échanges. Pas sérieux s'abstenir. Recherche en particulier utilitaires ou jeux. **Patrice Simon, 98, rue F. de Pressenssé, 59430 St-Pol-sur-Mer. Tél. : 28.60.93.99.**

Cherche contacts sur ST pour échanger des démos uniquement. **Benjamin Biale, "La Provençale", traverse des Aires, Nouveau, 13400 Aubagne. Tél. : 42.84.34.58.**

Cherche contacts sur PC 5"1/4 pour échanges de logiciels et jeux. Possède nombreux logiciels intéressants. Revendeurs et rigolos s'abstenir. Echangeurs se manifester rapidement. **Marc Garnier, 9, rue Jules-Verne, 59210 Coudekerque-Branche. Tél. : 28.61.21.98.**

Vous avez écrit des musiques (Sonix, Soundtracker ou GMC) dignes des meilleurs jeux ? Vous m'intéressez ! Je programme un jeu et seules les musiques me manquent ! **Thierry Bandet, 12, passage Henriette, 94100 St-Maur. Tél. : 42.83.00.25.**

Cherche contacts sur NEO-GEO pour échanges. **Sylvain. Tél. : 42.23.95.73 après 19 h 30 sur Paris.**

DIVERS

Vds nombreux jeux originaux sur Spectrum (Saboteur 2, Air Wolf, etc.) pour la modique somme de : 35 F par K7. Vds également quelques jeux sur CPC (K7 : 40 F. Disks : 60 F.). **Rachid Chaker, 35, rue de Châtillon, 92170 Vanves. Tél. : 45.29.19.15.**

Vds NEO-GEO SNK + Magicien Lord + Memory Card. Valeur : 6000 F. Vendu : 4 000 F (si payez comptant, possibilité de baisse). **Pierre Moyon, 5, allée de St-Malo, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : 69.24.00.57. Le week-end à partir de 15 h le samedi.**

Vds scanner Agfa Focus S800GS, format max A4 (0 à 600) DPI : 25 000 F à débattre. **Bernard Lansard, 64, avenue Jean-Moulin, 75014 Paris. Tél. : 45.40.39.01.**

Vds imprimante Star LC 10 noir et blanc + rame de papier + papier listing + Printmaster + Beckertext (ST) + cordon parallèle. Prix : 1 400 F. **Victor Villosiada, 4, rue du Labyrinthe, 91350 Grigny. Tél. : 69.21.98.37.**

Architecte embauche **dessinateur industriel-cosmonaute** pour tirer des plans sur la comète.

Vds adaptateur disk Super Station Control SF 7000 (64 Ko, disk 3"1/2) pour console Yeno 3000, jamais servi, encore sous emballage d'origine avec manuel et cordon. Valeur : 1 200 F. Vendu : 500 F. **Sébastien Boucard, 5, rue des Hirondelles, 77183 Croissy-Beaubourg. Tél. : 64.62.14.01 après 18 h.**

Vds imprimante Epson LX 800 très bon état, a peu servi : 1 500 F. **Sébastien Remy, 13, rue de la Marne, 94430 Chennevières. Tél. : 45.94.40.30 après 19 h.**

Vds modules, cartouches, disks, cartes extension, livres, K7. Tout sur le Texas Instrument TI 99/4A, également sur C64, CPC 6128, Amiga, MSX1 et 2, CD-Laser, vidéos. **Philippe Tenand, 2 bis, rue de l'Egalité, 94300 Vincennes. Tél. : 48.08.17.25.**

Vds EXL 100 + moniteur mono + lecteur K7 + 2 claviers (Junior et Pro) + 2 joysticks à infrarouge + nombreux jeux originaux (K7 et cartouches) + K7 vierges + docs : 1 990 F. **Rodolphe Valiso, 2, route de Dugny-Belleray, 55100 Verdun. Tél. : 29.84.58.14 à partir de 13 h ou encore19 h.**

Cède livres et programmes divers pour Oric et Vic 20. Vds K7 pour C64. **Hélène Sadous, 34, bld des Roses, 69800 St-Priest.**

Vds jeux Ninja Combat : 1 500 F. Nam 1975 : 1 500 F ou 2 590 F les deux. Echange l'un des deux contre Super Spy ou Top Player Golf. Prix fixe. Cherche contacts sur NEO-GEO. **Gilles Clavel, 55, rue de Malaz, 74600 Seynod. Tél. : 50.51.62.90 après 19 h.**

CLUBS

Le FCM N°1 est sorti sur disque 360 Ko au prix de 40 F (par chèque à l'ordre de Franck Têtu). Ce club est dédié uniquement au MSX. Au sommaire, la solution d'Ys 2, Eggerland Mystery 2, Gunfright + concours + jeu en Basic, etc. **Franck Têtu, 54, rue Edouard-Vaillant, 59199 Hergnies.**

Club Nintendo possède réseau d'échanges (53 jeux dont Rygar, Tetris, Batman, etc.). Fanzine tous les deux mois. Abonnement : 50 F les 4 numéros ou 100 F les 9 numéros. Possède réseau USA. **Fabrice Lebrun, 10, rue du Château, Travecy, 02800 La Fère.**

Cherche à fonder club sur Lynx. Echanges, ventes, achats. Possède Blue Lighting, Gates of Zendocan. **Geoffroy Buisson, 230, rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél. : 48.88.06.02.**

Création d'un club MSX "Les MSXiens". **Claude Duvoisin, Serroue 1, 2006 Neuchâtel (Suisse). Tél. : 19.41.38.31.67.38.**

Segamaniacs, nous vous proposons plus de 60 cartouches pour assouvir vos envies (location). **Siegfried Mounissens, 17, chemin de Pavin, 33140 Cadaujac.**

Mega Drive et Nec ! Donne renseignements par téléphone (astuces, échanges, spécialiste du CD-ROM, jeux, bricolage.). **Master Club (Patrick), Crissier (Suisse). Tél. : 021.634.04.41.**

Rejoignez gratuitement le Gamelink pour des échanges sur Gameboy dans toute la France (par régions !). Interdit aux arnaqueurs. **Fabrice Antonmattei, 182, rue de Rabats, 92160 Antony. Tél. : 42.37.94.82 service LAO, après 18 h.**

Nintendomaniaques, envoyez-moi vos trucs, codes, astuces et revues Nintendo sur 8 bits. **Mario Duarte, 3, Vieux-Moulin, 1213 Onex-CH-Genève-Suisse.**

Voyager 2 (voir Micro News oct. 90, concours S.E.U.C.K.) + The Gulf sont en vente . Nombreuses dompubs. Demander notre catalogue gratuit. **Club Atari I.F.A. , route Nationale, 59650 Cerfontaine. Tél. : 27.65.86.11.**

Dermatologue voudrait s'associer avec guide chamoniard pour soigner crevasses.

MSX2/2+ disk digits n°3 spécial SCC (720 Ko pour 40 F, 360 Ko pour 48 F). Club affilié loi 1901. **Patrick Legon, 96 C, rue Philippe-de-Lassalle, 69004 Lyon.**

Cherche club Amstrad pour pouvoir profiter à fond de ma bécane. Angevins Amstradamiens, écrivez-moi ! **Sébastien Bakaazi, 15, avenue Jean-XXIII, 49000 Angers. Tél. : 41.47.35.08.**

Vous êtes fous de la Mega Drive ? Création prochaine d'un club " Fous de Mega Drive" pour échanger jeux, trucs, astuces et news. **Frédéric Gechter, PTT, St-Jean-le-Vieux, 01640 Jujurieux. Tél. : 74.36.97.39.**

Arnold est un fanzine gratuit sur K7 pour CPC. Des tests, trucs, concours avec des logiciels et des joysticks à gagner. Le tout en 30 pages écran pour le n°1. Envoyer une K7. **Sébastien Bertiaux, 123, rue de Bellain, 59500 Douai. Tél. : 27.96.41.51.**

Club MSX sur disks. Echange jeux et utilitaires. Joindre un timbre. **Christophe Chaplain, 22, rue des Aubépines, 86190 Ayron.**

Club MSX/Atari 800 XL échange logiciels sur disks. Envoyez liste. **Patrick Vliegen, rue Champ d'Oiseaux, n°86, 4101 Jemeppe (Belgique). Tél. : 041.33.97.41.**

Groupe info très pro sur calculatrice de poche (FX-850 p Casio), cherche contacts pour vendre programmes super pros. **Christophe Bulla, 21, bld de Suisse, 98000 Monaco. Tél. : 93.25.17.93.**

Disk Digits Club importation Japon (Metal Gear 2). **Patrick Legon, 96 C, rue Philippe-de-Lassalle, 69004 Lyon.**

Recherche fanas d'Atari ST sur région de Blois pour création d'un club d'échanges et de création de démos. **Richard Allanic, 7, rue Pégoud, 41000 Blois. Tél. : 54.43.04.62.**

Zig Zag the funniest world groupe recherche coders, musiciens, graphiste et matériel sur C64 (cartouche MKS ou MKG, faire offre). **Dominique Santos, 15, rue de la Louhière, 25500 Morteau. Tél. : 81.67.40.56.**

Un super club vient de s'ouvrir : Dragon Hi-Tech (Nec, Sega, Nintendo, Neo-Geo, MSX1, 2, 2+, trucs et astuces, location, échanges, ventes, achats sont au rendez-vous). **Marc Pauron, rue du 8 mai 1945, 58400 La Charité-sur-Loire.**

Groupe Armagedon cherche contacts sur MSX2, 2+ dans le monde entier. Vds Les Passagers du Vent avec boîte, BD et notice : 100 F. **Julien Fournier, 35, rue du Moulin-à-Vent, 34200 Sète. Tél. : 67.53.59.63.**

Microsoft n°3 est sorti : solutions, tests, concours, jeux de rôle etc. Prix : 8 F pour 16 pages. N°4 (novembre) : interview Ubi Soft, cours, démos etc. N°5 (janv) : interview Fefesse, Elmer Fool Beat. **Carole Duguy, Bel-Ego, 44850 St-Mars-du-Desert.**

Fanatik MSX n°4 est sorti (avec du retard) : listings, astuces, jeux. Prix : 11, 50 F. Le n° 5 sortira le 15 novembre (test du MSX2+ de Sony). Règlement par chèque à l'ordre d'Overdrive Publications. **Christophe Collot, 49, avenue du Général-De-Gaulle, 77420 Champs-sur-Marne.**

CAC est un nouveau club pour Amiga, région liégoise. **Alain Hanoul, 31 r, rue de la Pierre-Blanche, 4050 Chaudfontaine (Belgique).**

Aztèque recherche Tartare pour ouvrir un restaurant spécialisé.

Naissance d'un superextra club PC dans la région lyonnaise. "Les Zythons" sont arrivés. Venez vous joindre à nous. Pdts : Cyman et son pote Sammy Ray. Vive Micro News ! **Les Zythons, 132, route de St-Fortunat, 69450 St-Cyr-au Mt-d'Or.**

Bientôt MSX bruitages ! Une rafale de bruitages complètement loufoques. Vendu sur K7 uniquement. **Julien Molinier, 14, avenue du Tennis, 34200 Sète. Tél. : 67.53.19.31.**

Soyez nombreux à rejoindre le club Yngwie : échanges, aides (jeux, log, micro etc.), ventes, mise à disposition de matériel imp') et logiciels (PAO, IDT etc.) sur PC et Atari. **Club Yngwie, 256, route de Bouillargues, 30129 Manduel.**

Méga MSX News, un journal sur disk pour MSX2 et 2+. Renseignement contre un timbre. Recherche Sony HB700 ou HB900 ainsi qu'un drive 720 Ko en très bon état. **Sébastien Rousseeuw, 7, place du Général-De-Gaulle, 59470 Wormhout.**

L'ARGUS DE LA MICRO

Réalisé avec le concours de :

CHIPO'KAZ

• 107, rue de la Tombe-Issoire 75014 Paris - Tél. : 43 21 51 00
• 8, Bd Magenta 75010 Paris - Tél. : 42 08 12 90

Comment évaluer votre micro ?

Faites référence à notre argus ! Il vous propose, à titre purement indicatif, une estimation moyenne du prix de vente ou d'achat d'une configuration de base. Ajoutez-y logiciels et périphériques...

PERIPHERIQUES

Amst. DMP 2000	800 F
Drive Mac 400 Ko	400 F
Drive Mac 800 Ko	800 F
ImageWriter I	1800 F
ImageWriter II	2800 F

AMSTRAD

464 monochrome	800 F
464 couleur	1200 F
6128 monochrome	1200 F
6128 couleur	2500 F
PCW	2500 F / 4000 F

APPLE

Apple IIe	U.C.	500 F
	écran	400 F
	lecteur	400 F
Apple IIc 128 Ko		1300 F
Apple II GS	512 Ko monochrome	4000 F
	1 Mo couleur	7000 F
Mac 128 Ko		2000 F
Mac 512 Ko		2500 F
Mac Plus		4000 F
Mac SE 40 Mo		8000 F

COMMODORE

C64 cassette	400 F
C64 disquette	1100 F
128 D	1500 F
Amiga 500	2200 F

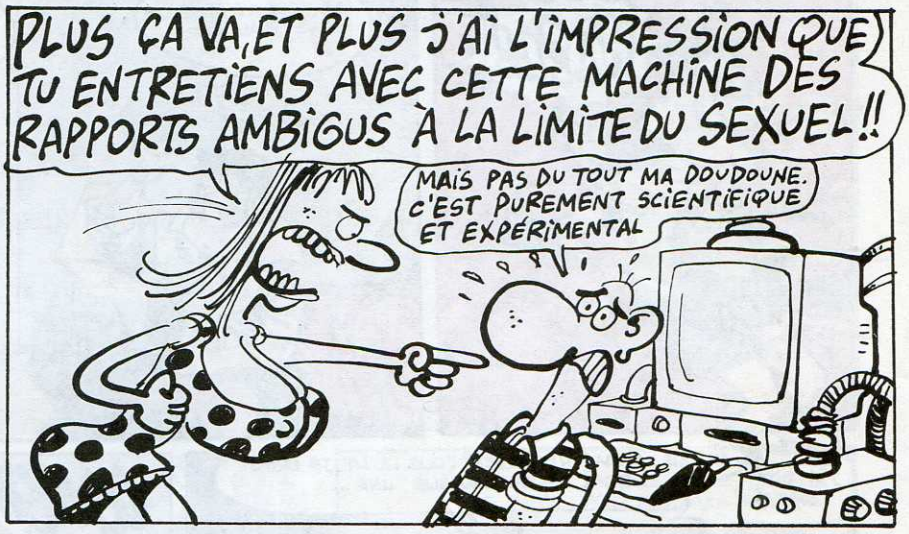
ATARI

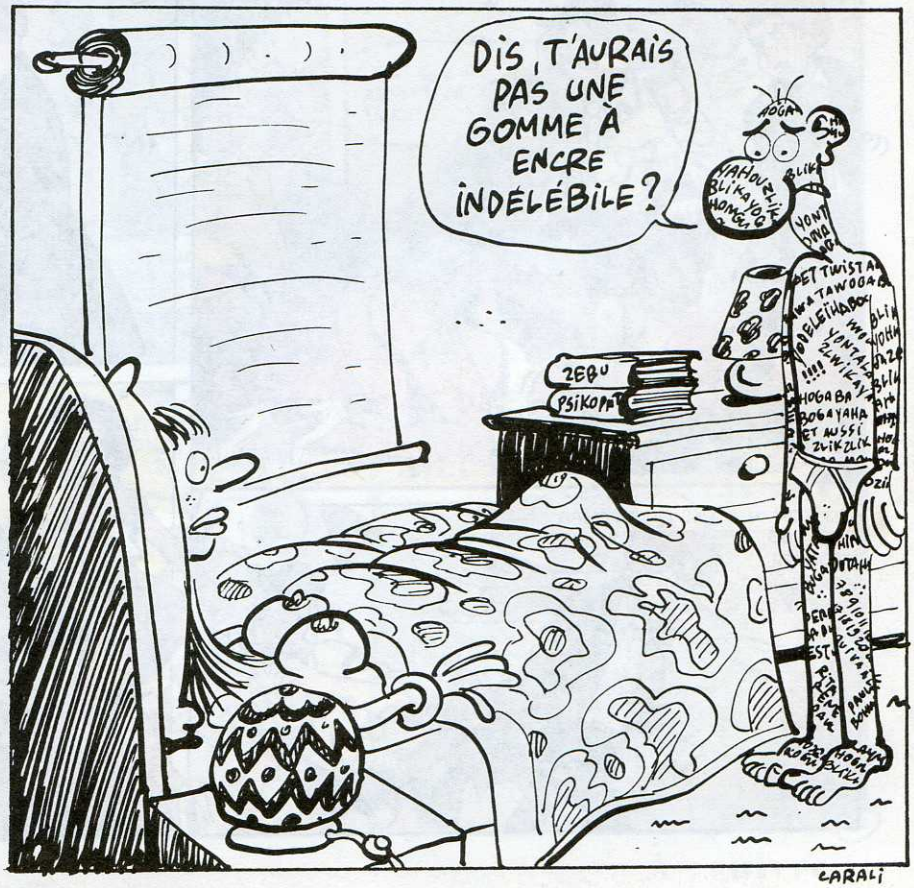
520 STE	2500 F
520 STF	2000 F
520 ST	1000 F

PC & compatibles

XT 640 Ko DD monochrome	3000 F
640 Ko DD couleur	4000 F
640 Ko HD 20 Mo monochrome	5000 F
640 Ko HD 20 Mo Couleur	5500 F
AT 286-12 MHz mém. 1 Mo 20 Mo	6000 F
286-12 MHz mém. 1 Mo 40 Mo	7000 F

René Flapahoga a encore inventé





CARALI

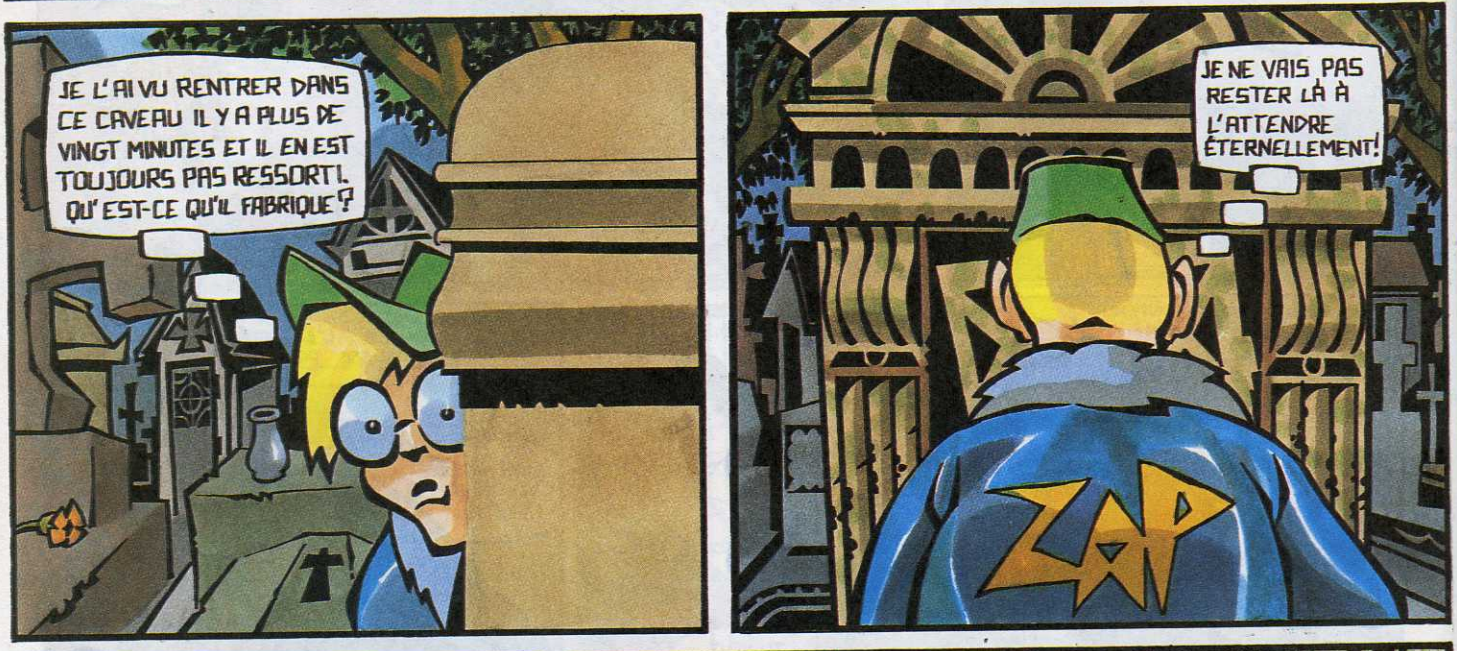
STEPHANIE LA PETITE DUCHESSE

C'EST LA PREMIÈRE FOIS QUE JE GAGNE AU CASSE-BRIQUES!
AAAAAH, QUE! AAAH, QUE!..
LA FIN DU RÉSEAU A SONNÉ!
!
VOUS VOULEZ DÉTRUIRE LE RÉSEAU?
POURQUOI S'ARRÊTER À LA DESTRUCTION DES PHOTOS DE STÉPHANIE? ATTAQUONS LE MAL À SA RACINE!
FICHIER
LINDA! SORTEZ DANS LE COULOIR ET FAITES-LE GUET! QUÉQUETAS! BRANLE-BAS DE COMBAT!
JAAP '90
EFFACE-MOI LE CONTENU DE CET ORDINATEUR!
AH QUE, TU VEUX DIRE LE DISQUE DUR?
REGARDE DANS LES TIROIRS, AH QUE, IL A PEUT-ÊTRE FAIT UNE SAUVEGARDE
TU VEUX DIRE UNE COPIE?
AH QUE, L'ENFOIRÉ A MIS UN MOT DE PASSE POUR PROTÉGER SON DISQUE!
RIEN! QUE DES CARNETS DE TICKETS...
TIPOTI TAPITI
DES TICKETS..!. AH QUE, DONNE!
TOUT DOIT ÊTRE DÉTRUIT! QU'IL NE RESTE RIEN DE CE TOURBILLON DE STUPRE!
AH QUE SI TU BRULES LES TICKETS, TU TE DEMERDES AVEC LE DISQUE DUR!
22

A suivre...

BARGON ATTACK

RASHEED + MARC BROTHERS



(A suivre)

Vous êtes aux commandes de votre micro, d'autres joueurs, comme vous, sont déjà connectés. Vous ne connaissez ni leur nom, ni leur nombre...

Une seule chose est sûre :

ils ne vous veulent aucun bien !

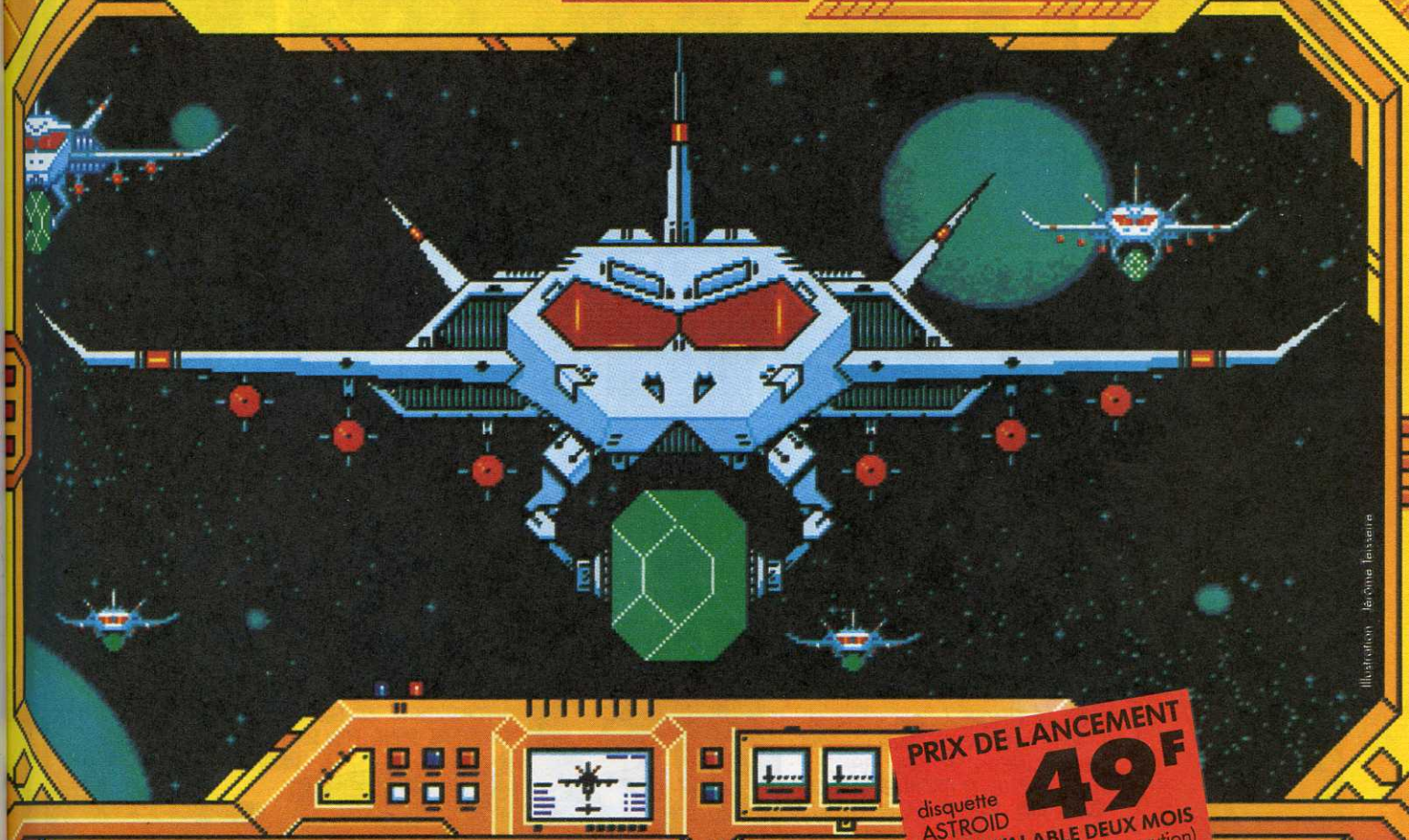


Illustration Jérôme Teissere

PRIX DE LANCEMENT
disquette ASTROID **49 F**
OFFRE VALABLE DEUX MOIS
(à partir de la date de parution)

Aux commandes de votre vaisseau, vous partez à la conquête des minéraux disséminés sur une ceinture d'astéroïdes. Les autres joueurs - inconnus de vous - ont les mêmes ambitions. Embusqués, leurs vaisseaux arrivent sur votre écran. Une partie de bras de fer s'engage. Votre position de leader dépend de votre talent ; la cote de votre minerai en Bourse galactique aussi ! Une situation à vous donner envie "d'intersidérer" ces rivaux qui veulent votre peau !

ASTROID est un jeu de réseau micro interactif unique ! Vous jouez en temps réel avec des joueurs de la France entière. Vous communiquez avec eux pour créer des alliances, les espionner ou les anéantir.

Pour jouer, il vous faut un micro, (PC, ATARI ST), un Minitel et un câble micro-Minitel ou un modem et bien sûr la disquette ASTROID. Commandez-la tout de suite et retournez le Bon ci-contre pour profiter de son prix de lancement.

ASTROID

Pour en savoir plus, faites 3615 code ASTROID.

BON DE COMMANDE

à compléter et à retourner à MN 1290
CANAL 4 - ASTROID, 24 rue du Sentier, 75002 Paris

❑ **OUI,** envoyez-moi le tout nouveau jeu de réseau ASTROID au prix spécial de lancement de 49 F.

❑ Envoyez-moi le jeu ASTROID avec le câble de liaison Minitel micro-ordinateur au prix de 149 F.

Je possède un : ❑ PC compatible ❑ 3 1/2 ❑ 5 1/4 ❑ ATARI ST

Pour compatible PC, merci de préciser le type de câble :
❑ 9 broches ❑ 25 broches.

Je joins mon chèque bancaire ou postal à l'ordre de CANAL 4.
(merci d'écrire en lettres MAJUSCULES)

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Profession _____ Age _____

MEDIAVENTE

... LA PUTAIN, LA SOUILLURE, LA GOUAPE, LA... LA FEMME !!!...
FEMME ! SACHEZ QUE JE NE GOÛTE GUÈRE VOS... ?!
SURPRIS VÉNÉRABLE PROPHÈTE ?... M'AVAIS-TU IMAGINÉE AUTREMENT ?!...
PLU... PLUTÔT DÉÇU, PAILLARDE ENGEANCE !
... CHACUN SAIT QU'À CHAQUE ENCOUILLAGE ROYAL, LES GRANDES MAÎTRESSES S'ADONNENT AU MARQUAGE AFIN DE MESURER LEURS FAVEURS...
... JE VOUS AVAIS IMAGINÉE TATOUÉE DE LA TÊTE AUX PIEDS !!!...
... JE... JE VOUS SERAIS GRÉ DE TENIR VOS VIANDES SUR PATTES À BONNE DISTANCE...
HA ! HA ! HA ! NI GRIFFÉE NI SCEAUTÉE ET POURTANT BONNE PÂTE ET BON FLANC !
MOHLARD, CHIRRUS, TEPHÈS ! AUX PIEDS !
MES CHÉRIS...
VOYEZ LE TIMORÉ !... QUI S'ÉCAILLE LA SANTÉ AVEZ DE LA CHAIR FLASQUE, DÉGOULINE D'AMBRE RANCE ET N'A PLUS D'ARCHITECTURE QUE POUR LES VERGES DE PIERRES !...
MAIS TRÊVE DE PALABRE ! PUISQU'IL LUI PLAÎT DE NE VOIR EN MOI QU'UNE AMANTE OPPORTUNISTE ET NON LA LÉGITIME REINE DE SANG, FOIN DES PRÉLIMINAIRES ET DROITAUCON !!!
JE SAIS, MAHNÉS, QUE POUR THOA, TOUTE ALLIANCE AVEC UNE FEMELLE EST CONTRE NATURE, MAIS TON DIEU POISSON M'A SIGNIFIÉ QUE TU LUI GÂCHAIS LA SAUCE EN PASSANT OUTRE SUR MES OFFRES !
DÉMIARGONE, MON TRISTE ÉPOUX, ENTEND. CONVIER QUI TU SAIS À SA TABLE ET TOI, PARFAIT COCU, TU TE PRÉCIPITES POUR LUI CUISINER LES PLATS ! SON CRATÈRE EST DEVENU UN VÉRITABLE PIÈGE FORTIFIÉ : EN L'ATTAQUANT DIRECTEMENT, IL T'Y CUEILLERA AFFAIBLI PAR LE VOYAGE ET FERA DE TA BELLE ARMÉE LA MAIN-D'ŒUVRE DONT IL MANQUE CRUELLEMEMT POUR SES PRÉPARATIFS !...

suivre

NOUVEAU ! GAGNEZ DES ACCES EN 3614 ET OUVREZ VOTRE RUBRIQUE SUR 3615 MICRONEWS!

Chaque fois que vous venez sur **3615 MICRONEWS**, vous bénéficiez d'un **crédit horaire en 3614** dont vous pouvez disposer à votre guise.
De même, chaque fois que vous consultez **3615 MICRONEWS**, vous accumulez des **points d'ancienneté**.
Parvenu à **600 points**, vous aurez la possibilité d'ouvrir **une rubrique que vous animerez** après autorisation de l'animateur de **3615 MICRONEWS**.
Au delà de **1 000 points**, en plus de l'animation de votre rubrique, vous pourrez **organiser des débats en direct**. Mais attention, le nombre d'élus sera limité. Afin que chacun ait sa chance, il sera donc procédé à un vote mensuel pour connaître les meilleurs animateurs du moment, les cinq derniers cédant leur place aux nouveaux arrivants.
Pour tout savoir sur les crédits horaires et les points d'ancienneté, venez consulter **3615 MICRONEWS**... Rosie et toute l'équipe vous guideront dans les dédales de la télématique...

A bientôt sur 3615 MICRONEWS !

SEX MACHINES

QUELLE HEURE YETI'L, DOCTEUR SIGMUND ?

Maïcro News ? Trèss bone djournal, mais jeu nème pass trope les pègeusses "sexy"... Hi, hi, hi - understand ?
Voici grosso sexo ce que Kelly Beswick (notre plus que très charmante correspondante permanente à Londres) s'est entendu dire par plusieurs éditeurs anglais lors du dernier C.E.S. de Londres, au mois de septembre. La plupart de ces éditeurs sont représentés en France par des sociétés chargées de leur distribution et de leur promotion. Là aussi, on nous avait prévenus depuis quelque temps : "Certains éditeurs anglais ne veulent pas passer de pub dans Micro News à cause de "Sex Machines".

HYPO PAS BO

Oh ! les hypocrites pas beaux... Encore traumatisés par la poigne sévère de la reine Victoria et par la lame de Jack the Ripper (qui n'a jamais été arrêté), les Angliches refoulent apparemment un max... Il paraît que Sigmund "Psych' Anal" Freud s'en retourne dans sa tombe, avalant sa barbichette et ses lorgnons, se consolant avec un sniff d'outre-coke (il "expérimentait" beaucoup avec la poudre colombienne) :

- Anna, Donnerwetter ! hurle-t-il à sa fille, à quoi ça sert que papa Sigmund se soit décarcassé pendant presque un demi-siècle ?! Refoulement = névrose, Himmelgott ! Tous ces rosbifs devraient être en analyse... Ach, Scheiße ! Refais-moi donc une ligne, meine Liebe...

En 1938, pour fuir le nazisme, Freud fut contraint de quitter Vienne pour Londres. Hélas, le climat puritain de la capitale anglaise lui fut fatal et il passa l'arme à gauche au bout d'une année.

A ma gauche : l'Angleterre (une cinquantaine de millions d'âmes). A ma droite : Sigmund Freud (deux millions et demi d'exemplaires vendus en édition de poche pour ses quatre principaux livres, en France seulement). Au milieu : YETI (3 mètres 35, 248 kilos - dont 8 kilos de poils.) Signes particuliers : assez peu sociable, a connu un grand chagrin d'amour en 1960 avec un jeune Chinois et un reporter belge, chausse du 84 "fillette".

Les Anglais, donc, un siècle après la première édition de *L'Interprétation des rêves* (1899), n'ont apparemment toujours pas assimilé les leçons de ce cher Sigmund et ils répriment sévèrement le moindre laisser-aller érotique.

BO Q

Tiens, je viens de recevoir une photo digne de figurer dans cette rubrique... Celle qui s'étale devant vos yeux et que vous n'arrêtez pas de mater depuis que vous avez ouvert les pages de cet article. Eh, calmez-vous ! vous allez baver sur votre beau magazine. Voyons, voyons... d'où peut bien provenir une telle photo ? Regardez-moi ce cul... Voici ce que j'appelle de l'authentique provocation : on ne voit pas grand-chose mais le regard de la nana, son attitude, ses seins à moitié dénudés, sa mini-robe et son déhanchement feraient renier sa foi au premier ayatollah venu. C'est du pousse-au-viol ou je ne m'y connais pas : saaalope... Il ne manque que la bulle, comme dans une bande dessinée : "Relève ma jupe, vicieux, et viens me baiser - j'aime ça !" Voilà ce que dit cette photo - toute autre interprétation relève de la totale mauvaise foi. Et d'où nous vient cet étalage de lubricité ? D'Italie, de Suède, de chez ces obsédés de Français ? Pas du tout, elle arrive tout droit d'Angleterre, le pays des gens bien-pensants !

Eh bien moi, je préfère le pays des gens bien-baisants, c'est moins malsain.

ABO & BO

Vous faites partie des 75% de lecteurs qui voulez plus de sexe et déconnage ? Alors suivez le guide, la visite commence... Voici ce qu'on trouve dans **YETI, l'abominable**

journal : pour seulement **18 F**, du 100% Eric Satyre ! L'édito, d'abord, est signé Marilyn Jess, la grande star du porno français (avec Brigitte Lahaye). Elle écrit, elle signe et... elle est là aussi - en photo bien sûr, attention les yeux ! Puis une BD américaine très violente, en avant-première exclusive : *Hard Boiled*, mise en images par Geof Darrow sur un scénario de Frank Miller (le scénariste de *Robocop 2*). Gary Larson, une autre star du cartoon américain sévit également dans YETI, tout comme Bill Watterson et sa célèbre série *Calvin and Hobbes*. Si vous voulez tout savoir sur l'univers de la bande dessinée, la rubrique *Sitting Bulles* est là pour ça, écrite par Henri Filippini et Bernard Joubert. Et le professeur Choron, que devient-il ? Mais il est dans YETI, avec une chanson bête et ses fameux *Gros Mots Croisés*, illustrés par Vuillemin, qui commet par ailleurs un splendide poster bien sanglant... *Monsieur Jean*, une BD sage de Dupuy et Berberian, permet de souffler un peu avant *Shocking Shopping*, une rubrique qui vous laissera carrément sur le cul, avec notamment les photos d'une femme de 200 kilos qui ne vous cachera rien de son intimité - accrochez-vous à la cellulite, ça déménage ! Vous pensiez vous relaxer avec *Otages de Noël* (Altuna) ou *Noël au balcon* (Martel), deux BD qui fêtent Noël de façon très érotique, eh bien c'est raté ! Heureusement, Berroyer est là avec deux rubriques plus coolos où il vous parlera de rap, de la *Mano Negra* et des *Négresses Vertes*. Avec Gudule et ses aventures dans les sanisettes (*Conte à vomir debout*), c'est reparti pour un tour ! Sans compter Jaap et *Paprika*, sa nouvelle et torride héroïne, Lukino et sa BD réalisée entièrement sur Macintosh (*Les combines de Karim Arien*), le grand Varenne dans *Spartacus* - une BD hot, la rubrique *Jam* (sur le jazz), *Le Terroriste* (une BD de Coudray et Carron) et l'immonde *Doc Petiot*, dessiné par Ayroles. J'oubliais Margerin, qui a dessiné la couverture - ainsi qu'une aventure de *Manu* !

Ce paragraphe, c'est de la pub, vous vous en êtes aperçu... Mais puisque c'est moi qui concocte YETI, j'ai pensé que cela vous intéresserait. Et puis dans YETI, de la pub il n'y en a pour ainsi dire pas...

Alors, loin des Anglais, du puritanisme et de l'hypocrisie, éclatez-vous donc avec YETI, l'abominable journal !

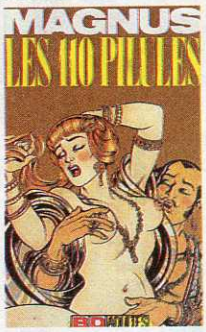
Eric Satyre

LA COLLEC' D'ERIC SATYRE

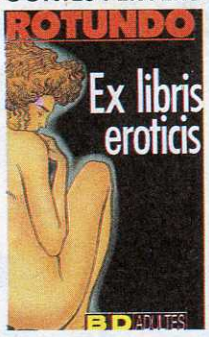
BANDES DESSINEES* PRIX UNIQUE : 29 F

1 Jaap & Joop
NATHALIE LA PETITE HOTESSE

2 Régine Deforges/G. Leclaire
CONTES PERVERS

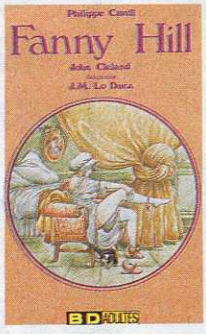


3 Magnus
LES 110 PILULES



4 Rotundo
EX LIBRIS EROTICIS

5 Alex Varenne
CARRE NOIR



6 Cleland, Cavell, Lo Duca
FANNY HILL

*FORMAT POCHE

TEE-SHIRTS MICRO NEWS

(Dessins de Carali, deux tailles disponibles : large ou extra-large)

7 **LECTEUR HEUREUX** : **75 F**
(Dessin rouge et noir dans le dos, logo Micro News sur le devant)

8 **A MORT CENSUROS !** : **99 F**
(Dessin couleur sur le devant, logo Micro News sur la manche gauche)

PROMO :

LES DEUX MODELES DIFFERENTS POUR 150 F !

FINEST ERIC SATYRE SOFTWARE

(Collection FESS - domaine public - les disquettes les plus hard - attention cuisine épicée - show devant !)

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F
(sauf CPC)

ATARI ST
(Les disquettes n°3 et 4 ne fonctionnent pas sur STE)
FESS n°1 (Samantha Fox + show X)
FESS n°2 (Cicciolina)
FESS n°3 (Asiatic Beauties)
FESS n°4 (Charmes en gros plan)
FESS n°5 (Slide-show)

AMIGA
FESS n°6 (Blue Show 1)
FESS n°7 (Blue Show 2)
FESS n°8 (Topless Girls)
FESS n°9 (Samantha Fox)
FESS n°10 (Maxi porno - 1 Mo de RAM)

COMMODORE 64
FESS n°11 (Girls, girls, girls)

Bon de commande à envoyer à **Micro News (La Collec'), 67, av. du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre**

Nom : _____
Adresse : _____
_____
Tél. : _____

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire
☐ CCP ☐ mandat-lettre

Je certifie être majeur (sauf pour les tee-shirts)
Signature :

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12 F
Total à payer	

L'ABOMINABLE JOURNAL

FREY

GIBRAT
VARENNE
Fripponnent!

MARGERIN
VUILLEMIN
CHORON
Déconnent!

FRANK MILLER
GEOF DARROW
Cartonnent!

18 F N°1

M 1355 - 1 - 18,00 F

MENSUEL N°1
NOVEMBRE 1990

BELGIQUE: 130 FB. SUISSE: 5,60 FS. CANADA: $4.75

BLAGUES A PART

Envoyez vos histoires drôles et vos contrepèteries - plusieurs de préférence - à ***Micro News, Blagues à part, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre****. Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix ou bien d'anciens numéros du journal pour les envois courts (précisez les numéros souhaités).*

Léon a un problème : son sexe est tout petit. En désespoir de cause, il va voir un magicien qui lui donne une potion et lui dit :

- Cette potion magique est infaillible mais elle ne marche qu'une fois : lorsque vous frapperez trois fois dans vos mains, votre sexe grossira dans des proportions étonnantes. Lorsque vous sifflerez, il reprendra sa taille habituelle.

Impatient d'essayer le charme, Léon avale la potion et va voir une prostituée. Il se déshabille et la fille éclate de rire :

- Dis donc, mon biquet, c'est avec ça que tu comptes m'effrayer ?

- Parfaitement, répond Léon. Et il claque trois fois dans ses mains. Son sexe se met alors à enfler et se dresse majestueusement.

- Mazette ! Quel engin ! s'écrie la prostituée. Et elle siffle d'admiration...

Deux bonnes sœurs font de l'auto-stop. Une splendide voiture s'arrête, conduite par une belle jeune femme. Elles montent à bord et sont très impressionnées par les bijoux que porte la jeune femme :

- Quel beau collier ! Il a dû vous coûter cher.

- Mais non, répond la femme, à peine deux heures avec un fonctionnaire...

- Et votre superbe manteau de fourrure ?

- Bah, deux nuits avec un ministre...

- Et votre Cadillac, elle a dû vous coûter cher ?

- Ah la Cadillac, un peu plus : trois nuits avec le Président, c'est pas rien...

L'une des bonnes sœurs s'écrie alors :

- Ben dis donc, il nous a bien eues le curé, avec son porte-clés !

(Khamchank Thao-Lay)

Une puce électronique et une souris conversent :

- Moi, dit la puce en snobant la souris, je fais marcher un ordinateur !

Vexé, le rongeur répond :

- Eh bien, moi, je peux faire courir un éléphant !

Un homme, qui a toujours des liaisons extrêmement brèves, sort dans une boîte de nuit, rencontre une blonde ravissante, discute avec elle quinze secondes et l'emmène dans sa voiture. Dix minutes plus tard, il allume une cigarette et dit à la jeune fille :

- Tu aurais pu me dire que tu étais vierge...

- Et toi, répond la jeune fille, si tu m'avais dit que tu étais si pressé, j'aurais enlevé mon collant...

(Florent Payen)

Une femme trouve dans la poche de son mari un bout de papier sur lequel est écrit : Lisa, suivi de huit chiffres. Elle se précipite vers son mari :

- Tu me trompes avec cette femme, j'ai trouvé ce papier dans la poche de ton blouson !

- Mais non, chérie, tu te trompes, répond le mari informaticien, c'est le code du nouvel ordinateur que nous venons de recevoir au bureau.

Le lendemain, le mari rentre du travail et demande à sa femme :

- Rien de nouveau ?

- Non, non... Ah si, ton ordinateur a téléphoné !

VRAI/FAUX

SOLUTIONS

1) Vrai. **Imperium** s'annonçait comme le nouveau must des jeux de stratégie. Hélas, la pauvreté des graphismes et de la jouabilité, ainsi que sa complexité, lui enlèvent une grande partie de ses attraits. Pour les superdoués du jeu de stratégie, ce jeu peut toutefois être considéré comme un Top (Micro News n°39, page 46).

2) Vrai, il s'agit du magasin **Shoot Again**. Les cabinets d'arcade valent 9 900 F ou 13 900 F - on peut payer en trois fois et les plus grands jeux des salles d'arcade sont disponibles. Ils disposent d'un monnayeur, ce qui vous permet de monter votre propre salle de jeux clandestine - il ne manque plus que le saloon, le bar, les crachoirs, le piano... et surtout les girls ! (N°40, page 18)

3) Vrai, mais pour la découvrir il faut lire **Yéti, l'abominable journal** - notre nouveau mensuel de BD, en vente partout pour seulement **18 F**. Et oui, c'est de la pub honteusement dissimulée !

4) Encore vrai ! Malheureusement, aucune date de commercialisation de la **Super Famicom** n'est encore prévue pour la France (N°40, page 87).

5) Toujours vrai ! Et aussi farfelu que le scénario de **Total Recall** puisse paraître... (N°40, page 12 - mais le film n'étant pas décrit en profondeur, vous êtes pardonné si vous n'avez pas répondu juste.)

6) Faux ! **Madame Soleil** n'a jamais travaillé dans un cirque mais dans une foire où elle lisait les lignes de la main. Elle aurait néanmoins aimé faire du trapèze : "Ça m'aurait assez plu, je n'aurais pas détesté ça." Nous préférons pour notre part la voir faire de l'astrologie, ce qui présente nettement moins de danger pour les spectateurs qui se trouvent dessous... (N°35, page 72)

VRAI/FAUX DU PRECEDENT NUMERO

1) Vrai, Eric Satyre n'en dort plus la nuit. Il devrait d'ailleurs nous gratifier sous peu d'un chaud reportage sur **Geisha** (Micro News n°38, page 14).

2) Faux, le **Mouse Master** n'est pas un jeu mais un boîtier muni de deux entrées joystick, d'une entrée souris et d'un interrupteur permettant de basculer de l'un à l'autre (n°35, p. 19).

3) Vrai, et revoici - pour ceux d'entre vous qui préparent un séjour en URSS - les trois règles essentielles de **l'amour à la russe** : il faut aller vite, sans préambule, et être complètement bourré. Eric Satyre ajoutait : "Dans l'espoir d'une rencontre éventuelle, la plupart des Soviétiques mettent un point d'honneur à respecter quasi en permanence la règle numéro trois". Ajoutons qu'à Moscou le nouveau cocktail branché est l'*Aurore boréale* : un tiers de champagne et deux tiers d'alcool à 95° (authentique !).

4) Faux, les consoles **Amstrad GX 4000** peuvent afficher 32 couleurs simultanées sur une palette de 4096, contre 16 couleurs sur une palette de 27 pour les anciens modèles (n°39, p. 68) !

5) Vrai. Hello Georges (n°39, p. 20) !

6) Faux, cette solution était écartée par le **professeur Choron** car, disait-il : "on ne peut pas faire ça sans salir la moquette et, du coup, se faire engueuler par papa et maman".

Un homme se rend au commissariat de police :

- Bonjour, monsieur le commissaire. Je désire porter plainte contre des choses bizarres qui se passent dans mon quartier.

- Où habitez-vous ? demande le commissaire.

- A Pigalle, et il n'y a plus que des travestis !

- Vous savez, monsieur, il y en a tellement qu'on ne peut pas faire grand-chose...

- Oui, mais c'est embêtant : quand je rentre le soir, ils m'accostent dans la rue, c'est désagréable !

- Ecoutez, vous n'avez qu'à courir si vous avez peur.

- Vous êtes marrant, monsieur le commissaire. Vous croyez que c'est facile de courir avec une jupe serrée et des hauts talons !

(Laurent Fontaine)

CHARADE

Mon premier est désagréable lorsqu'il est au pied.

Vous manquerez de mon second si vous ne trouvez pas mon tout.

Mon troisième danse à l'Opéra quand il est petit.

Mon quatrième est l'ancien nom de Jérusalem.

Mon tout est un jeu Core Design pour les 16 bits.

Mon tout est le jeu Corporation, testé dans le numéro 39.

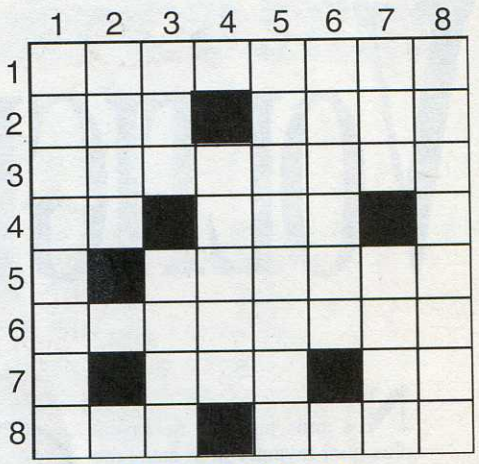
CRUCITOP

HORIZONTALEMENT

1. Eh, les *Fighters*, engagez-vous dans la Légion (titre de jeu).
2. Ecole des Officiers de Réserve. Urbain et mutuel.
3. Apprêtât.
4. Coutumes. TF1.
5. Fis comme Bernard Pivot.
6. Ennemie jurée de la Rome antique (titre de jeu).
7. Rendit caduc. Conjonction de coordination.
8. Colère divine. Suit Hallstatt.

VERTICALEMENT

1. Cimetière sur Amstrad CPC (titre de jeu).
2. A l'extérieur.
3. Epoque. Très dense.
4. Chez Edgar Poe, va avec le pendule.
5. Livrât totalement.
6. Poussa le cri de l'éléphant.
7. Perroquet d'Amérique. Pointe normande.
8. Mine de salpêtre.



SOLUTION DU N°40

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	D	A	M	O	C	L	E	S
2	Y	S	■	T	R	O	N	A
3	N	■	B	E	A	T	■	T
4	A	■	A	R	P	■	S	U
5	M	A	R	A	U	D	E	R
6	I	N	O	■	L	A	I	E
7	T	O	U	R	A	I	N	E
8	E	N	F	U	I	S	■	S

SPECIAL THOMSON

TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR LES ORDINATEURS THOMSON... COMMANDEZ LES ANCIENS NUMEROS DE THEOPHILE ET DE TEO !

THEOPHILE

N°10.....
N°11.....
N°13 Trois listings - Basic MO5 - Théo-trucs.

N°9 Banc d'essai TO8 - Les Passagers du Vent.
N°10.....
N°12 Moniteur/désassembleur TO8/TO9+ - Logo.

N°13 Prolog - TO/PC - Le plein de programmes.
N°14.....
N°15 Spécial jeux - TO8D/TO16 - Connector.
N°16 Spécial Juniors PC - Basic animé - Cortex.
N°17.....
N°18 Basic fonctionnel - La domotique - Listings.
N°19 Musique sur micro - Didacticiels, PAO.

TEO

N°1 Euridis - Quick Disc Drive - Cahier technique.
N°8.....

PORT GRATUIT

CADEAU !

Si vous achetez cinq numéros, vous pouvez en choisir un sixième gratuit.

☐ Je vous commande les numéros suivants :
..... x 25 F = ... F.
Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (port inclus), le sixième numéro est gratuit. A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre
Nom.....Prénom.....Age.....
Adresse.....
Ville.....Code postal.....

VOLTIGEURS DU DEMON

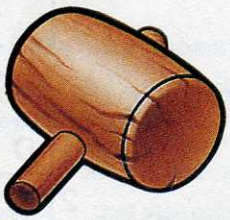
Sept pas vers Satan, et l'affrontement commence !

Nos amis japonais ne savent plus quoi inventer pour satisfaire l'envie insatiable des flippés de l'arcade. Aujourd'hui encore ils le prouvent et nous avons l'honneur de vous présenter leur dernière mascotte de la défonce.

HAMMERIN' HARRY
(Irem Corporation)

Ce nouveau personnage, à mi-chemin entre *Mario et Vigilante*, se voit, lors d'une expulsion domiciliaire due à des entrepreneurs sans scrupules, dans l'obligation de défendre ses droits et ceux de ses voisins. Prenant son courage à deux mains et son big hammer (qui ressemble un peu au maillet du mec qui voulait destroy la gueule à Schwarzenegger dans *Conan*), Harry part tel un guerrier vengeur moyen péter la tronche à tous ces promoteurs de mes fesses.

Il devra faire face non seulement à des hommes mais aussi à des killdozers et autres machines infernales du même genre...



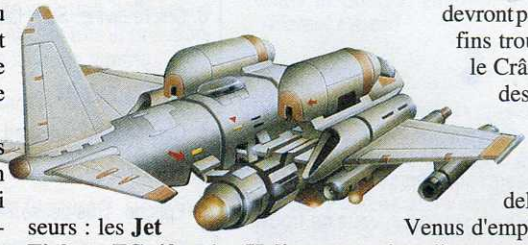
Faudra qu'il se démène pour parvenir jusqu'au big boss et lui faire rendre gorge dans les règles de l'art !

Une fois de plus, nous devons ce nouveau et superbe jeu de baston à la firme Irem Corporation, qui nous a toujours habitués à de l'arcade de très grande qualité. Ce cru fera palpiter et trembler plus d'un joueur. Attention : nous nous trouvons dans l'obligation de prévenir que nous déclinons toute responsabilité en cas d'overdose ou de nervous breakdown...

AIR DUEL
(Irem Corporation)

Dans un tout autre genre, mais tout aussi sanglant (que les admirateurs de villes en feu et d'holocaustes nucléaires se régalent à l'avance - la puissance n'a de limites que dans l'esprit des hommes...), voici **Air Duel.** "Après le jour vinrent les ténèbres et le monde dès lors fut plongé dans la plus infâme des guerres (bombardements perpétuels, atrocités de tyrans sanguinaires ne pensant qu'à jouer aux petits soldats), d'autant qu'un autre groupe d'êtres encore plus infâmes fit son apparition à la surface du globe... La *D.A.S.* ! Ah non pas la DASS - à ne pas confondre ! Faut pourtant bien dire que ces mutants avaient la dégaine de golmons abandonnés par leur mère traumatisée de (et à la) naissance."

En bref, cette deuxième race ravageant tout sur son passage, il devenait urgent que la W.D.F. (World Défonce euh... pardon Defense Force) réagisse et fasse le ménage dans cet ignoble bordel radio-actif. Envoyant sans plus attendre ses meilleurs limiers, la W.D.F. décida d'utiliser à des fins humanitaires ses nouveaux chas-



seurs : les **Jet Fighter FG-40** et les **Helicopter E-709**, pour reprendre ainsi le contrôle de ce qui restait de la planète. Ça ne vous rappelle pas **Super Cobra** ou **Tiger Heli** ?

La finalité semble effectivement la même - la seule option vraiment nouvelle permettant de jouer à deux simultanément. Vous disposerez néanmoins des nombreuses options classiques et de suprabombes balayant tout sur leur passage. Pour le reste, pilotage et maîtrise de soi...

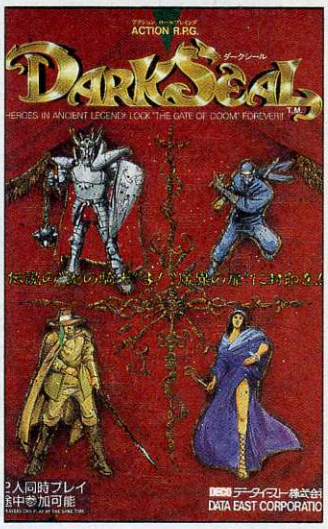
DARKSEAL
(Deco)

La légende raconte que le royaume d'Etrulia fut jadis envahi par les démons de Wicked-Ness. Ceux-ci devinrent les maîtres absolus de toutes les contrées avoisinantes, puis des royaumes combattants et enfin du monde entier. Pour survivre, les humains devaient se plier aux ordres donnés par le Maître. Tous devaient se lancer dans un sordide carrousel des maléfices afin de perpétrer le Mal ubi et orbi - et au plus profond de leur âmes à jamais damnées...

La légende raconte aussi qu'un jour viendra où quatre êtres dotés de pouvoirs surnaturels et d'une force d'âme exceptionnelle, pourront en s'unissant briser l'anneau du sortilège. Seule l'ouverture de la Porte du Doom leur permettra de vaincre la force rampante de Wicked-Ness...

La quête de l'espoir ne fait que commencer car nos quatre héros devront pour parvenir à leurs fins trouver la Gemme et le Crâne magiques dans des plaines perdues, où s'élève au-dessus des nuages la Citadelle des Morts.

Venus d'empires différents, un chevalier, un guerrier ninja, une



belle sorcière et un barde vous offriront (c'est le moins qu'on puisse dire) le choix des armes et des pouvoirs. L'évolution du jeu se fait dans un décor en fausse 3-D et vous devrez affronter toutes sortes de monstres pour atteindre, en un ultime combat, le Maître en personne ! Les spécialistes de jeux d'aventure en découvriront encore un peu plus avec **Darkseal** et en savoureront d'autant plus les effets. Vous pourrez choisir un personnage parmi les quatre vagabonds et si vous en avez envie, vous marrer avec un copain en explosant la gueule des démons à coups d'épée ou de sorts...

Pinball Willy

Oui fm 102.3

ANNONCE

LES CONCERTS QUI ONT DU SENS

NOVEMBRE

01 DEAD CAN DANCE - *Olympia*
02 PUBLIC ENEMY - *Zénith*
02 SOUL FOOD - *Locomotive*
03 HOMMAGE À PETER TOSH - *Elysée Montmartre*
04 SOIRÉE SKA: HOTKNIFES, MARK FOGGOS *Ornano*
05 FUGAZY - *Ornano*
05 BEL CANTO - *New Morning*
06 MIKE RIMBAUD - *Massy*
06 BLACK SORROWS - *Ornano*
08 GOM JABBAR, PUPPA LESLIE - *Ornano*
09 PENDRAGON, EURYBIA - *Ornano*
08 au 10 FESTIVAL LIVERPOOL - *Locomotive*
THE LA'S, SHACK...
10 STEVE YOUNG, BILL DERAIME - *Le Plan*
13-14 FESTIVAL "JUNGLE HOP" - *Ornano:*
le 13 – MERCILESS, DEATH POWER, LOUDBLAST
le 14 – EIGHT FORCES, HOAX, MST
13 au 16 FESTIVAL NEW ROSE: CALVIN RUSSEL, ELLIOT MURPHY, BRIAN JAMES, MARIE ET LES GARÇONS *Kremlin-Bicêtre*
16 TELESCOPES - *La Locomotive*
17 FESTIVAL REGGAE - *Elysée Montmartre*
17 LES ABLETTES, AXEL BAUER - *Le Plan*
18 GUANABATZ, HELLS CRACK, YELLING CATS - *Ornano*
19 GALAXIE 500 - *New Morning*
20 LAURIE ANDERSON - *Grand Rex*
21 STEPPENWOLF - *Elysée Montmartre*
20 au 23 FESTIVAL DANCETERIA *Ornano 19 h*
le 20 – OUTLINES, JIVAROS QUARTET, LES FRELUQUETS
le 21 – KID PHARAON, BLACK MARIA, THE NIVENS
le 22 – THE PASTELS, VENUS FLYTRAP, JIVE TURKEY

NOVEMBRE (suite)

le 23 – NOX, THE GRIEF, A WEDDING ANNIVERSARY
23 PATRICK COUTIN - *La Locomotive*
23 FINALE DES DECOUVERTES DU PRINTEMPS DE BOURGES *Le plan*
24 O.T.H., B.B. DOC, X.SET - *Le plan*
24 SOMETHING HAPPENS - *Locomotive*
26 POWER OF DREAMS - *New Morning*
27 au 29 PROGRAMMATION DU F.A.I.R *Ornano*
29 GUN CLUB - *Elysée Montmartre*
30 RIDE - *Ornano*
30 QUEENSRYCHE - *Elysée Montmartre*

DECEMBRE

01 FACE TO FACE, RAUSH - *Le Plan*
05 MEGAZION - *Ornano*
05 au 08 CARMEL - *New Morning*
07 SOIRÉE HACIENDA: WORLD OF TWIST *La Locomotive*
08 NEW MODEL ARMY - *Elysée Montmartre*
08 ANNIVERSAIRE DU PLAN - *Le plan*
17 GAMINE - *Elysée Montmartre*
18 ARNO - *Elysée Montmartre*
18 BOLTHROWER - *Ornano*
20 ANNIVERSAIRE DE LA LOCO

JANVIER

15 LES WAMPAS - *Bataclan*

FEVRIER

1er au 5 ROCK EN FRANCE - *Elysée Montmartre*
05 GERARD BLANCHARD - *Le plan*

MARS

23 DR FEELGOOD - *Le plan*

BILLETTERIE EN VENTE À OUI FM - 4, RUE BEAUBOURG - 75004 PARIS
RENSEIGNEMENTS: TÉL. 42 71 102 3
INFOS CONCERTS: 3615 OUI FM

Liste arrêtée le 3 octobre 1990

IISSOR !

Comment ça **IISSOR** ? Qu'est-ce que ça veut dire ? Iissor toi-même d'abord !

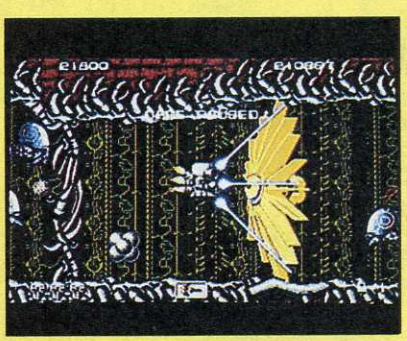
Du calme, les gars il ne s'agit pas d'une insulte, d'une marque de lessive ou d'un nouveau super héros japonais, mais tout simplement du nom du prochain jeu Virgin Games - quelque peu raccourci par nos soins. En effet, le titre exact est : **Ivan "Ironman" Stewart's Super Off Road** (respirez !). Vous imaginez ça en titre là-haut ? Nous n'aurions même plus eu assez de place pour vous parler du jeu ! Ce qui aurait été fort dommage d'ailleurs... Cette course de voitures tout terrain va vous permettre de jouer à plusieurs sur seize circuits plus accidentés que la Porsche de Sacha Distel.

Foncez à travers les fondrières, les bosses et la boue, doublez vos concurrents, ramassez des bonus et de l'argent et vous pourrez ensuite améliorer votre véhicule en achetant divers équipements.

Cette adaptation d'un jeu d'arcade américain s'annonce d'ores et déjà comme une des meilleures courses de voitures sur micro - en tout cas, cette nouveauté remporte déjà au moins le titre du nom de logiciel le plus long !

LE KID D'ATOMIC CITY

Après avoir enthousiasmé les salles d'arcade et honoré de ses mécanismes la console NEC, le sympathique robot atomique nous fait l'honneur de sa présence sur ST, Amiga et Amstrad. Sans pour autant révolutionner l'art même du shoot'em up, cette adaptation d'Activision nous gratifie de 21 niveaux séduisants, de scrollings multidirectionnels en parallaxe et d'un armement puissant et varié (signalons que les armes acquises ne sont pas totalement perdues à chaque pépin). Si l'animation saccadée ternit quelque peu l'auréole d'**Atomic Robo-Kid** (j'entends d'ici la clameur des puristes), on oublie vite cet avatar - une fois installé dans l'action où l'on retrouve avec joie (entre autres délices) les mortelles roues à aubes si caractéristiques. Signalons au passage qu'*Atomic Robo-Kid* figure sur notre poster du mois.



AMSTRAD EXPO 6

Hall 8 du Parc des Expositions de la porte de Versailles aura lieu du 16 au 19 novembre l'édition 1990 de l'**Amstrad Expo**. Sur une surface de près de 5 000 m2, vous pourrez visiter plus de 80 exposants : éditeurs, distributeurs, fabricants etc.

Cette nouvelle *Amstrad Expo* se place sous le signe de la simplicité et du dialogue. Pas question de jouer les bégueules au sein d'une manifestation dont le mot d'ordre peut se résumer en ces termes : performances et fort rapport qualité/prix.

En effet, Amstrad se targue (à raison d'ailleurs) de bénéficier auprès du public d'une image populaire dans laquelle tout passionné de micro - qu'il soit décideur ou joueur fou - peut se reconnaître. La large gamme de ses produits offre à cet effet l'avantage de trouver un terrain d'entente où l'âge et le niveau social importent peu.

Amstrad Expo, loin de se limiter à la simple tenue d'une exposition, veut être à l'origine de débats entre les PME, les artisans, les professions libérales, les associations, les enseignants, les étudiants et les professionnels de la micro. Sans compter qu'on pourra certainement y conclure de bonnes affaires... Avant toute chose, cette cuvée 90 est dédiée aux enfants, qui pourront y découvrir les nouveaux 6128 Plus et 464 Plus - ainsi que la console GX 4000. Dans un espace de loisirs spécialement conçu à leur intention, ils feront l'expérience - peut-être la première - des meilleurs jeux sous l'œil attendri du crocodile Amstrad qui leur proposera des concours et autres divertissements.

Vous connaissez les dates et le lieu, il vous manque encore les horaires, que voici : 10 h à 19 h.

Si vous êtes de la fête, sachez que vous aurez peut-être l'occasion de croiser notre belle Rosie au bras du célèbre Capitaine Pixel... Raison de plus pour ne pas louper ce rendez-vous. Et si vous voulez bénéficier d'une réduction de 10 F à l'entrée, jetez un petit coup d'œil à la page 59 de ce numéro !

Directeur de la rédaction :
Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef :
Georges Brize
Secrétaire de rédaction :
Jean-Henri Derveaux
Chef de rubrique :
Jean-Claude Paulin
Rédaction :
Sylvain Allain,
Marc Lacombe
Directrice de la publicité :
Isabelle Berté
Secrétariat :
Jocelyne Lefebvre
Directeur artistique :
Jean-Marc Gasnot
Abonnements :
Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro :
Jérôme Darnaudet,
Didier,
Christian Gornas,
Laurent,
Ludovic Monnerat,
Russ Noble
Correspondants permanents à l'étranger :
Kelly Beswick, Kati Hamza,
Gordon Houghton ,
Tony Takoushi (GB),
Mina Cosnefroy (USA),
Fuminori Takahashi (Japon)
Illustrations :
Carali, Coucho,
Jaap, Lerouge,
Lidwine, Rasheed
Flashage :
Janjac
Photogravure :
Atelier André Michel,
Photocop
Impression:
B.V. Roto.
Dépôt légal :
4ème trimestre 1990
ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S.A.
au capital de 250 000 F,
67, avenue du Maréchal-Joffre,
92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax :
47.25.72.75
P.-D.G.,
Directrice de la publication :
Isabelle Berté
Distribution NMPP
Copyright MICRO NEWS, Paris 1990

LES ZIGOTOS LE MATIN SUR SKYROCK

PLUS DE TUBES
MOINS DE PUB
TOUTE LA JOURNÉE !

SKYROCK
LA SUPERRADIO

LA FRÉQUENCE DE VOTRE VILLE: MINITEL 3615 CODE SKYROCK

CHASE H.Q.
Special Criminal Investigation
II
CHASE HQ II
Special Criminal Investigation - continue là où CHASE HQ s'était arrêté.
Ce jeu d'arcade passionnant vous emmène des lumières de Paris aux terrains arides du Sahara.
Votre mission est de trouver, de poursuivre et d'appréhender de dangereux criminels.
PLUS RAPIDE de la puissance explosive vous projette sur divers terrains - tenez bon ou atterrissez dans les champs!
PLUS DUR les criminels manient des armes puissantes - mais vous aussi! Vous pouvez tirer mais vous devez aussi éviter leurs tirs. Des échanges de coups de feu, des camions déchargeant leurs cargaisons sur votre capot... c'est le plus difficile des jeux de poursuite jamais réalisés sur micro!
AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST
TAITO
ocean
ZAC MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675